
PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
#63 / ABRIL 2006
6,00 €
¡¡REGALAMOS MÁS DE 100 JUEGOS!!
50 EDICIONES LIMITADAS DE EL PADRINO
30 GETTING UP
15 STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX...
¡EXCLUSIVA!
MEDAL OF HONOR
AIRBORNE
PREPARA SU DESEMBARCO
EN PS2 Y PLAYSTATION 3
8 420565 092005 00063
GRUPO ZETA
30 aniversario
LA REVOLUCIÓN MUSICAL
LLEGA A ESPAÑA CON
GUITAR HERO
Evolution GT / El Código Da Vinci / Dragon Quest / Driver Parallel Lines y mucho más...
¡¡PRIMERAS IMÁGENES DE STRANGLEHOLD Y UNREAL TOURNAMENT 2007 PARA PS3!!

Editorial

EL ENIGMA PLAYSTATION 3

TODOS LOS que vivimos de cerca el mundo del videojuego tenemos marcada con tinta invisible en nuestra agenda la fecha de lanzamiento de PlayStation 3. Cada uno de nosotros ha elegido un momento del año diferente para tan magno acontecimiento, pero si hiciéramos una encuesta entre todos vosotros, un alto porcentaje situaría ese momento mágico en los meses cercanos a la próxima Navidad. Dicen que los sueños son más poderosos que la realidad y desde aquí os invito a cerrar los ojos y desear con más fuerza que nunca que la fecha elegida por Sony C.E. coincida con ese pensamiento y anhelo casi universal. De momento y hasta que dentro de muy pocos días, o a más tardar durante el próximo E3 que tendrá lugar entre el 10 y el 12 de mayo, se desvele por fin el día definitivo de su lanzamiento, os mantendremos informados de forma milimétrica de todo lo que planea sobre los poderosos circuitos del nuevo monstruo tecnológico de Sony. Además, creemos firmemente que con el actual catálogo de las omnipresentes PS2 y PSP no vais a tener ningún problema en seguir saboreando la experiencia de juego PlayStation en casa o donde se os ocurra. Aprovecho estas líneas para agradeceros a todos la excelente acogida que ha tenido el nuevo diseño de la revista y el abrumador apoyo que estamos recibiendo por vuestra parte. Gracias por compartir el placer de jugar con nosotros.

Marcos García
» DIRECTOR

Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Érase un pobre hombre a una guitarra pegado»













CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

35%	LA CAJA... ¿QUÉ CAJA? LA QUE SUBE Y BAJA
15%	NEMESIS Y SU MANO (O MANAZA) CON LA INFORMÁTICA
40%	¿Y ESTA BOLSA DE GUSANITOS?
51%	LA VIDA DISOLUTA DE ALGUNOS MIEMBROS DE LA REDACCIÓN
9%	EL MANDO INALÁMBRICO Y OTROS ANTIGUOS RENCORES
10%	LA GALA DE LOS OSCAR Y LA ALFOMBRA ROJA
32%	¿ESTÁ YA LA DOBLE DE DVD DEMO?
15%	EL DEBATE SOBRE FOOTBALL CHAMP
31%	LA FIESTA DE GETTING UP: ANTES, DURANTE Y DESPUÉS.
75%	¿QUIÉN SIGUE PONIENDO LAS PANTALLAS CUADRADAS?

STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Francisco Caballero, Carlos Burdalo, Isabel Garrido, Luis Mittard, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información


Demos Jugables

01 TOMB RAIDER LEGEND

Qué te ofrece: probar antes que nadie la nueva aventura de la arqueóloga más famosa de los videojuegos en el nivel de Bolivia.

02 DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO

Qué te ofrece: vivir la primera hora de la aventura de Square Enix en el modo Historia además de otros sesenta minutazos en los que probar los enfrentamientos de la modalidad de Combate.

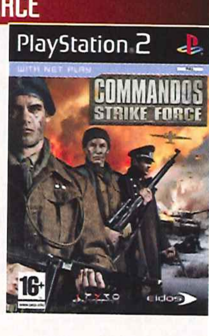






03 COMMANDOS STRIKE FORCE

Qué te ofrece: la nueva entrega de Commandos se juega en primera persona. Compruébalo en un nivel de acción llevando explosivos al ejército noruego y en uno de infiltración, contactando con un miembro de la Resistencia francesa.



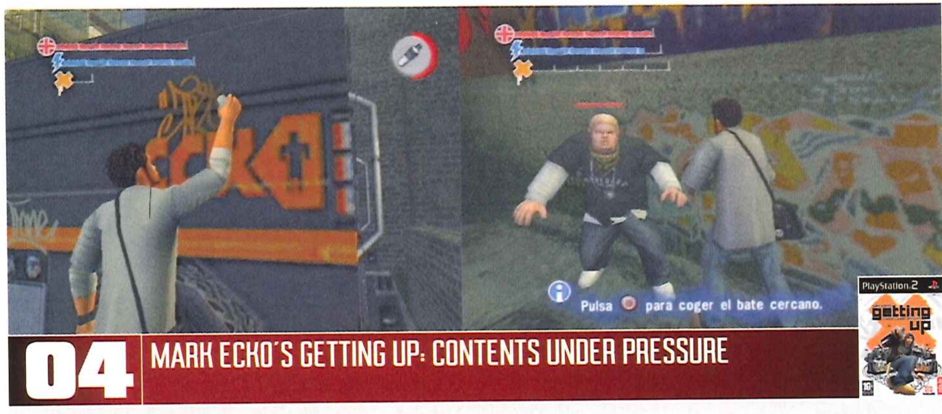


VÍDEOS

01. 24: EL JUEGO




No te pierdas nuestro DVD Demo de este mes porque viene rebosante de novedades. Te recomendamos especialmente Tomb Raider Legend y Dragon Quest, pero también te ofrecemos la nueva entrega de Commandos, Getting Up, varios títulos deportivos y hasta una dosis de RPG.



04 MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Qué te ofrece: disfrutar de cinco canciones del iPod y llenar de graffitis los tres primeros niveles del juego: Casa de la Abuela Celia, El Barrio de Trane y Pod Yard.



06 FIGHT NIGHT ROUND 3

Qué te ofrece: un enfrentamiento sobre el ring contra la máquina u otro jugador.



07 SONIC RIDERS

Qué te ofrece: la posibilidad de disputar una carrera frenética a lo largo de las calles de Metal City con el corredor que prefieras.



08 SUIKODEN TACTICS

Qué te ofrece: dos largos niveles de la versión táctica de este RPG, el prólogo en las Barriadas de Razril y una batalla en la Costa de Puertomedio.



09 RUGBY 06

Qué te ofrece: disputar un partido entre las selecciones de Inglaterra y Australia. Tú eliges el bando y si tu adversario es real o virtual.



¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos? Cada número te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los mejores cinco de cada mes tendrán premio.



05 FIFA STREET 2

Qué te ofrece: un duelo entre las selecciones de Inglaterra y Brasil en las calles de Londres.



GANADORES WE ♥ KATAMARI

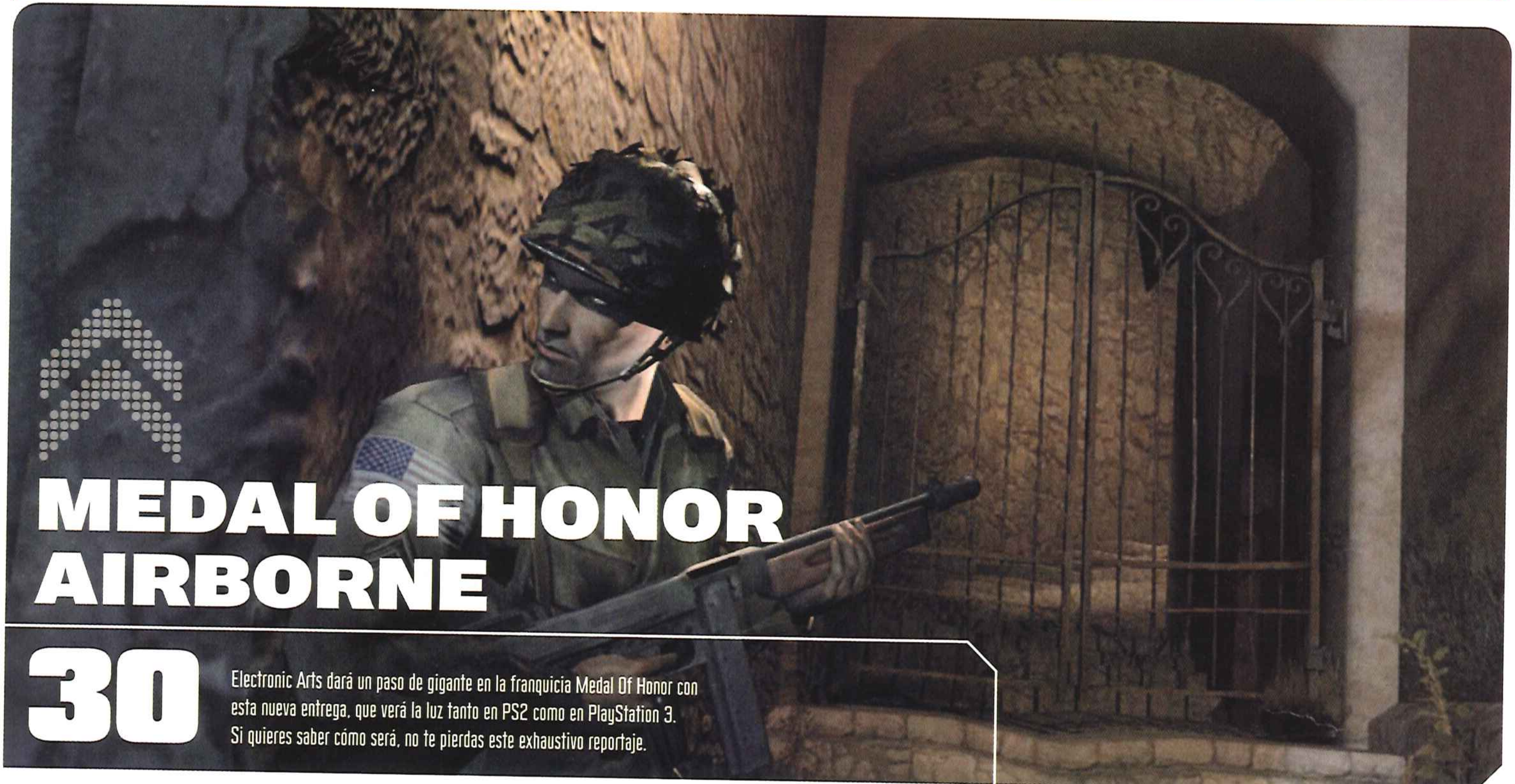
Ramón Varela – 940 Flores
Héctor Follonosa – 900 Flores
Mikel Lizarralde – 891 Flores
Guillermo Sánchez – 884 Flores
Miguel Moreno – 878 Flores

¿Cuántos goles eres capaz de marcar en un sólo partido? Envíanos la foto de tu mayor goleada a dvdesafio.ps2@grupozeta.es y, si estás entre los 5 mejores, te regalaremos un juego FIFA Street 2 para PS2.



Reportajes

DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:

- 50 EDICIONES LIMITADAS DE EL PADRINO
- 30 GETTING UP + 10 PRENDAS DE ECHO UNLTD.
- 15 STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX
- 5 MEGAMAN X MAVERICK HUNTER
- 5 BREATH OF FIRE 3

Sumario

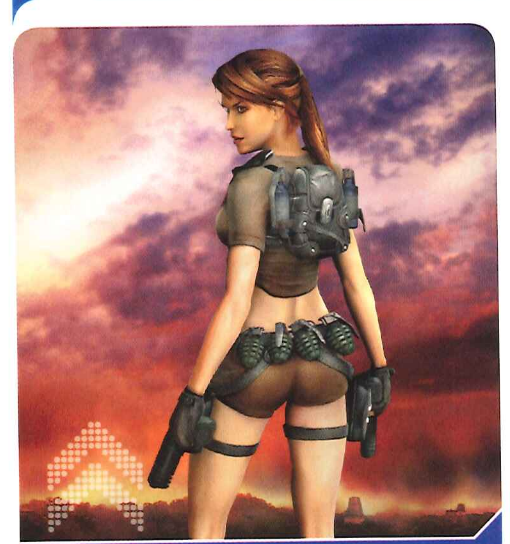
#63 ABRIL 2006



Versión Beta



PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



TOMB RAIDER LEGEND

72 Lara Croft regresa a PS2 con una nueva aventura, la primera firmada por Crystal Dynamics





Test



ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2 Y PSP



DRIVER PARALLEL LINES

88 Reflections lleva su saga de conducción hasta nuevas cotas de calidad gráfica.



Playstyle

... Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA







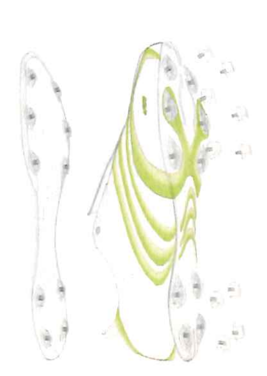


Secciones


adidas
MESSI+10
adidas
adidas.es/football


adidas





Buzón PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco FIFA STREET 2 que regalamos!





PlayStation 2 Vs PC

Borja Gómez Martín
Moraleja (Cáceres)



Hace poco me he comprado una **PlayStation 2** con *Soul Calibur III* y *Star Wars: Battlefront* y tengo «colegas» que dicen que es mejor el ordenador que la **PS2**; yo creo que la tecnología informática está muy avanzada en lo que a juegos se refiere, pero no le hace ni sombra a la jugabilidad de las consolas. El ordenador te dará buenos momentos, pero las «fiestas» jugando con **PS2** a *EyeToy* no tienen precio ¡pero si ahora incluso hay *karaoke*! No estoy criticando a los ordenadores, pues yo mismo tengo uno, pero está claro que me divierto mucho más con **PlayStation 2**. Por cierto, aprovecho para hablar sobre el «efecto» de las videoconsolas con las relaciones sociales, estudios, etc. Yo juego con mi **PS2**, salgo con la «peña», estudio e incluso tengo tiempo para mucho más. Por eso quiero comentar que quien tenga una **PS2**, o cualquier otra consola, tiene asegurada la diversión.

Pro Evolution Soccer 5 es, sencillamente, brutal

Javier Gavira Márquez
Sevilla

Mi única consola había sido una MegaDrive; desde ésta no había tenido ninguna otra. Debía ser el único universitario sin PSone y sin historias del *PES*, ni «Ligas Master» ni nada... hasta estos últimos Reyes Magos, en los que he recibido como regalo una **PlayStation 2** y un *SingStar Pop* (¡qué bueno he sido!). He de decir que soy aficionado al fútbol pero no a los simuladores del mismo. ¿Qué hacer si todos hablan de *PES5*? Pues voy y lo compro. Brutal. Es un partido de fútbol como los que ves en tu televisión: pases al hueco, regates, presión, desmarques, contraataques, balones disputados, una física magistral, las animaciones y movimientos son geniales, la Inteligencia Artificial también... Todo esto te hace olvidar la escasez de equipos o licencias. En resumen, es una maravilla, tengo la sensación de haber estado perdiendo el tiempo durante años. Como simulador deportivo, *PES5* es sencillamente brutal.

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ OPINAS DE LA PIRATERÍA EN LOS VIDEOJUEGOS? ¿QUÉ HARÍAS PA



Es una falta de respeto

Pablo García Pérez.
León.

Siempre he odiado lo de piratear juegos, ya que me parece una falta de respeto a los autores de videojuegos, porque pierden muchísimo dinero y, la verdad, es algo que no se merecen. Trabajan muchísimo y hacen verdaderas obras de arte. Un amigo que es un pirata me pidió que le dejara el *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* (mi juego preferido) para grabarlo y, cómo no, le dije que «un poquito de por favor», que se comprara el juego. Por supuesto, no se lo dejé.

El problema puede acabar con las compañías de videojuegos

Víctor Admella.
Vía e-mail.

Si empezamos todos a hacer uso de la piratería en las consolas o los videojuegos, todo cambiará... Algunas marcas como **Konami**, **Namco**, **EA**, etc. no ganarían suficiente dinero y podría ocurrir que cerraran sus fábricas. ¡Ya no se producirían más videojuegos! Y yo no me veo sin poder jugar con mi consola, ¿y vosotros? Si tenéis un amigo que piratea, explicadle lo que podría suceder y convencedlo de que el uso de la piratería es igual al fin de los videojuegos.

La gente que pone chips debería ser perseguida por la ley

Víctor Manuel Ruiz.
Vía e-mail.

Pienso que la piratería tendría un fácil final y que los usuarios que nos gastamos el dinero en videojuegos saldríamos ganando en el precio de estos. Lo primero y lo más importante que se debería hacer es perseguir a la gente que coloca el famoso *chip* para que **PlayStation 2** lea los videojuegos piratas, es vergonzoso que en cualquier periódico de compra-venta salga gente ofreciendo dicho servicio por una cantidad de dinero, además de carteles en videoclubes y el famoso boca a boca. Creo que esta práctica debería ser equiparable a delitos informáticos que trata la Guardia Civil y por tanto perseguido. Lo segundo sería esperar que una vez empiece a ser eliminado el famoso *chip* con detenciones, la gente que se dedica a ponerlo coja miedo y no lo haga, entonces la piratería sería imposible y por lo tanto inexistente.

Con las pérdidas que causa la piratería se podrían abaratar los costes

Tomás Luiz de Victoria.
Vía e-mail.

La piratería es una injusticia para los desarrolladores y para los que compramos juegos originales, ya que gracias a nosotros se mantiene a flote la industria del videojuego, porque sin nuestra aportación sería imposible desarrollarlos. Por todo esto, animo a todos a comprar juegos originales, así ganará todo el mundo; los compradores tendremos juegos más baratos, porque con las pérdidas que causa la piratería se podrían bajar los precios, y los desarrolladores y empresas relacionadas con el mundo de los videojuegos recibirán los ingre-

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº64: «Dragon Quest llega a Europa, ¿Qué otros éxitos japoneses deberían llegar a España?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

WE ♥ KATAMARI
Isaac Rivero
Vía e-mail.
Es original, divertido, con una banda sonora delirante, la pega es que a mucha gente no le gustará por su estética infantil o su elevadísimo surrealismo. Un juego tan divertido se merece una nota muy alta. Supernena, me uno a tu grito. ¡VIVA KATAMARI DAMACY!



PRINCE OF PERSIA 3: LAS DOS CORONAS
Borja Cordón Terol
Estamos ante un juegazo. Muy buenos gráficos, variedad de saltos y puzzles, carreras de cuádrigas... Es sin duda el mejor POP hasta ahora y uno de los mejores juegos de aventuras ¡es genial! Dede sus sistemas de control hasta los gráficos de los escenarios, incluso me atrevería a decir que es mejor que God Of War por su originalidad.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ◎ ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



Los polígonos están ahogando a los Castlevania

Velvet Underground
Vía e-mail



El viento azota la hierba con violencia. Hay restos de barro en el camino. Junto a una muralla de rocas, un lobo gris aúlla. En lo alto, majestuosa, la luna llena le contempla... pero ya no brilla como lo hacía antes... *Castlevania* es esa luna. Esa luna que se está apagando poco a poco. *Castlevania* es una saga pura. Cuyo linaje desciende de un grupo de soñadores procedentes de **Konami**. Ha tenido épocas doradas, con joyas clásicas como *Super Castlevania*. Hasta alcanzar la perfección suprema con *Symphony Of The Night*. Arte en dos dimensiones con las mejores melodías que ha tenido jamás un videojuego. Fue elaborado por un trío calavera cuyo talento deslumbró a medio mundo: el ideólogo IGA y su amor por lo gótico, las maravillosas melodías de Yamane, y el arte espeluznantemente bello de Kojima. En sus manos está devolverle el resplandor que tenía esta saga vampírica, tras los tropiezos de sus últimos juegos en 3D. Los polígonos están empezando a ahogar a los *Castlevania*. Y es que hay juegos que no deberían plantearse siquiera dar el salto a las tres dimensiones. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? Ójala esa luna, ahora menguante, recupere el mágico brillo de antaño... Yo por lo menos, rezo todas las noches para que así sea.



El declive de PlayStation 2

Isaac Rivero Marín
Vía e-mail

Lo estamos viendo, los juegos de la última hornada de **PS2** están siendo geniales. Juegos como *God Of War*, *El Padrino* o *Need For Speed: Most Wanted* muestran que **PS2** tendrá un declive más suave (no como **PSone**, cuyos últimos juegos fueron desastrosos) que otras consolas. En mi opinión, **PS2** tiene muchas cosas que ofrecer hasta la aparición de **PS3**.

Getting Up Vs Black

Adrián Francisco Aragón
Vía e-mail

Pese a las numerosas novedades que existen actualmente en el mercado, una en especial me llamó mucho la atención, *Getting Up*. La verdad es que me dirigía a la tienda a comprar *Black*, pero al ver en el escaparate el *Getting Up*, me entró un ataque de curiosidad, seguido de una crisis de indecisión. Lo cierto es que soy un amante de los *shoot'em-up*, pero me pareció que *GU* sería algo diferente. Al final pienso que la abuela se equivocaba en decir que «la curiosidad mató al gato», ya que es uno de los mejores títulos de acción que he jugado, porque plantea una historia realmente atrapante, que logra enganchar hasta a un *rockero* fanático de *AC/DC* como lo soy yo. Mezcla acción, (con unas peleas alucinantes), plataformas, (salta, trepa, se cuelga de arneses...), además plasma muy bien la cultura *Hip-Hop* y te sumerge de lleno en el mundo del *graffiti*. En fin, un juego que recomiendo, seas rapero, *punk* o irockero! ALUCINANTE y DIFERENTE.

ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

...ERRADICARLA?

...sos que se merecen por ese trabajo tan maravilloso que realizan, y que después nos da tantas satisfacciones. Para que esto fuese realidad deberíamos crear una causa común, y no sólo dentro del mundo del videojuego sino en todos los sectores afectados por la piratería.

Muchos proyectos no llegan a ver la luz por culpa de la piratería

Rafael Alvajez.
Vía e-mail.

Muchos proyectos que dependen del nivel de ventas no llegan a ver la luz por culpa de la piratería. Para erradicar esto creo que las personas deberían concienciarse de que por el precio que pagamos, compramos muchísimas horas de diversion. Además, está claro que nadie pagaría por ir a un partido de fútbol PIRATA o se iría de cena donde sirvieran un menú PIRATA.



Daniel Toda se ha sentido inspirado por nuestro rediseño y nos ha enviado un «saco» de dibujos. Éste es uno de ellos.

Joaquín Rodríguez, sus hermanos y un amigo, disfrutando a tope con el original juego Buzz: El Gran Concurso Musical.

Seven, el perro de Isaac Rivero, disfruta de lo lindo con los colorines y las formas de Katamari Damacy.

Rafa Rodríguez repite, esta vez con su PS2 protegida por los Swat contra la piratería.

¡¡REGALAMOS CINCO JUEGOS ICO!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... Los mejores e-mail o cartas ganarán un juego ICO.



Noticias

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
EL JUEGO OFICIAL DEL MUNDIAL

Una vez más **Electronic Arts** se ha hecho con los derechos para la publicación del videojuego oficial de la Copa del Mundo de la FIFA que tendrá lugar el próximo mes de junio en Alemania. En el mismo, podréis encontrar recreadas con gran realismo a todas las estrellas de este deporte, además de los doce estadios oficiales del evento. Podrás jugar con tu equipo favorito entre las 32 selecciones desde las rondas eliminatorias hasta la gran final. El juego, que se pondrá a la venta en el mes de abril, estará disponible para **PlayStation 2** y **PSP**







En la imagen puedes apreciar la representación del jugador del Barcelona Xavi.

¡TEKKEN EN PSP!
LA MEJOR VERSIÓN DE LA SAGA DE LUCHA

Recientemente **Namco** puso en los salones recreativos de todo Japón una especie de «versión extendida» de su éxito *Tekken 5*, con el subtítulo de *Dark Resurrection*. Pues bien, ahora la compañía de *Pac-Man* ha anunciado que la conversión doméstica del juego (que incluye dos nuevos personajes) verá la luz en la portátil de **Sony** el próximo verano. Además de la plantilla aumentada, los escenarios también han ganado en número hasta un total de 19, y lo mismo ocurre con los accesorios con los que equipar a tu luchador favorito. Y como no podía ser de otra forma, incorporará opciones multijugador vía *Wi-Fi* y *ranking* On-line a nivel mundial.







MÁS PARA PSP

NOVEDADES DE LA MANO DE SONY

GANGS OF LONDON

Los creadores de la saga *The Getaway*, **London Studio**, preparan para el verano este título de acción basado en las guerras de bandas de la capital británica. Podrás encarnar a los *Cockneys*, la Tríada, los pandilleros mejicanos, los rusos o los paquistaníes en su afán por controlar los barrios de la ciudad.





SYPHON FILTER DARK MIRROR

Una de las sagas más populares de la era **PlayStation** llegará también en verano a **PSP**. Con una perfecta mezcla de acción e infiltración, Gabe Logan deberá enfrentarse a una nueva amenaza mundial que da nombre al juego.

PACKS PSP

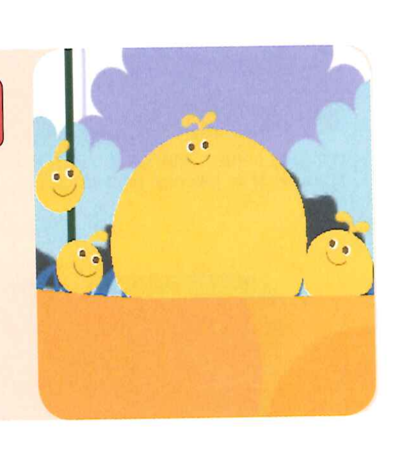
CONSOLA + JUEGO A UN PRECIO INCREÍBLE

Sony C.E. ha puesto a la venta el 8 de marzo dos *packs* con el contenido habitual del *Value Pack* (consola, auriculares con mando, *Memory Stick* de 32 MB, batería y correa) y un juego a elegir: *F1 Grand Prix* o *Medievil Resurrection*, por el precio de 249,99 Euros cada uno.



LOCO ROCO

A principios de junio llegará desde Japón este original título en el que controlarás a una gelatinosa criatura a lo largo de multitud de niveles. Sólo con el uso de los botones L y R deberás guiarla hasta el final de cada uno de ellos.



SECTOR 97

SIGUE LA ODISEA DE FERNANDO ALONSO

Ya está disponible la tercera entrega del cómic digital protagonizado por el campeón de Fórmula 1. Puedes descargártelo en *www.sector97.com*, donde además encontrarás contenido como fondos de escritorio y salvapantallas.



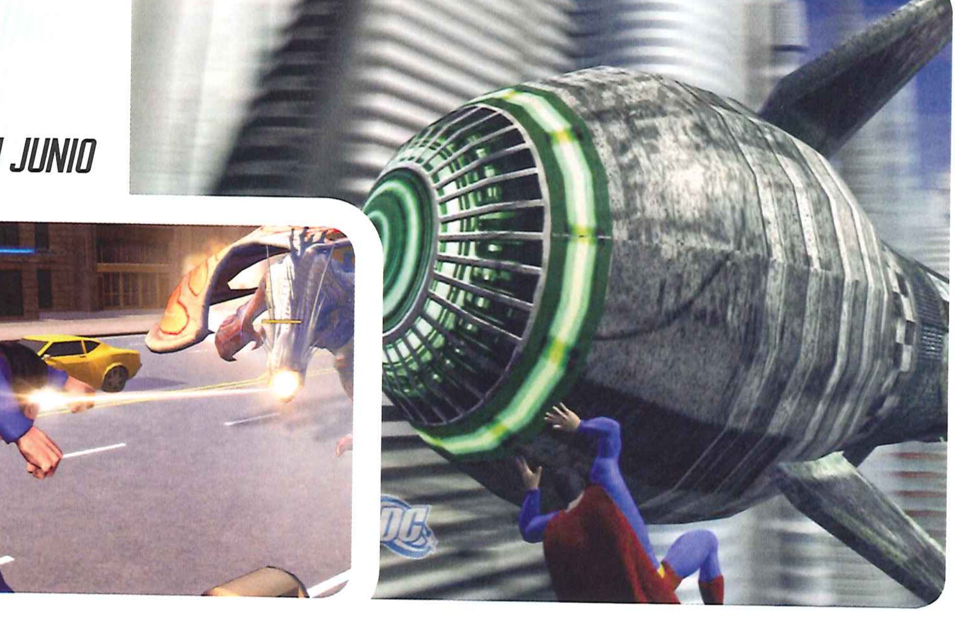




SUPERMAN RETURNS

EL HOMBRE DE ACERO VOLVERÁ EN JUNIO

Este va a ser sin duda el verano de *Superman*. El héroe por excelencia regresará este próximo verano por partida doble: en las pantallas de cine, y en **PS2**, gracias al espectacular juego que está programando **Electronic Arts**. Podrás convertirte en *Superman* y luchar contra el crimen en una Metrópolis compuesta por más de 10.000 edificios y 80 millas cuadradas de mapeado. Y por lo que desvelan estas pantallas, tendrá unos gráficos increíbles



DOS CLÁSICOS

CON SELLO CODEMASTERS

Codemasters recuperará dos franquicias tan entrañables como son *Micro Machines* y *Sensible Soccer*. *Micro Machines V4* te permitirá competir en más de 50 circuitos diferentes, como mesas de cocina, jardines, etc. *Sensible Soccer*, el gran clásico de *Amiga*, recuperará el *look* «cabezón» del original, dotándole de un toque de *cell-shading* y multitud de opciones de juego.





YAKUZA

INTRIGA Y VENGANZA A LA JAPONESA

Sega acaba de anunciar que distribuirá en Europa el alabado *Ryu Ga Gotoku* bajo el título de *Yakuza*. El universo de la mafia japonesa ha sido espléndidamente recreado por el novelista Seishu Hase, con esta historia de venganzas protagonizada por Kiryu Kazuma, antiguo miembro de la *Yakuza* que vuelve a recobrar la libertad tras diez años en prisión. No tardará mucho en verse implicado en una trama criminal que le obligará a volver a utilizar sus puños en multitudinarias peleas por la calles de Tokio. Con una libertad de acción propia de un *GTA*, *Yakuza* promete desvelarnos a los occidentales el rígido sistema de lealtades, respeto y honor de la mafia nipona.



Uno de los mayores atractivos de Yakuza es la perfecta recreación de las bulliciosas calles de Tokio.

GOD OF WAR 2

Sony ha confirmado que ya están trabajando en la secuela del magistral *God Of War*, con vistas a ser comercializado en EE.UU. en febrero de 2007.



KONAMI

SOLO EL
MEJOR
ALCANZA
LA DIRECCIÓN

PRO EVOLUTION SOCCER™ MANAGEMENT

Llega PES Management, un simulador que te ofrece la posibilidad de participar en las tácticas y en las negociaciones para llevar a tu equipo al éxito. Prepara reuniones con los jugadores y participa en los fichajes, negocia los contratos, concede entrevistas para la televisión, selecciona y organiza al personal del club, controla las finanzas, entrena y motiva a tu plantilla, acumula puntos de gloria que podrás gastar en una tienda muy especial. Descubre las sensaciones del mundo Pro Evolution Soccer y desarrolla todas tus habilidades para conseguir la victoria.





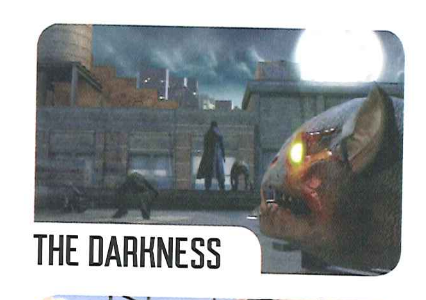




PlayStation 2
KONAMI
PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT
3+

NOVEDADES PS3

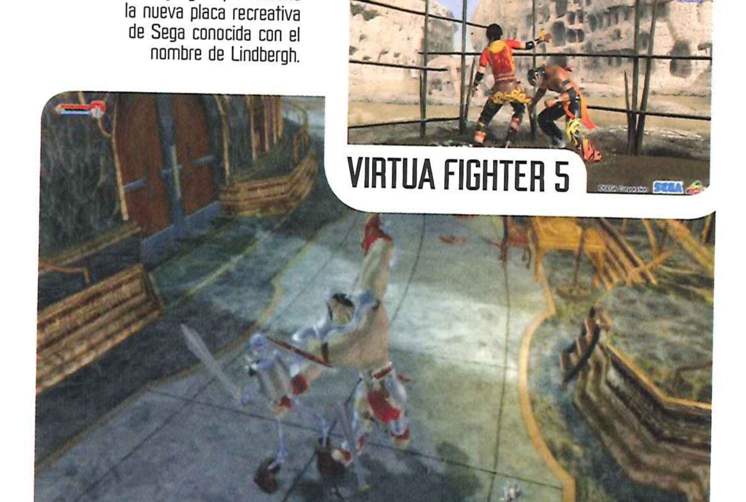
UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM, VIRTUA FIGHTER 5 Y THE DARKNESS


THE DARKNESS

Cada vez falta menos para la ansiada llegada de **PlayStation 3** y se van haciendo públicos más detalles sobre sus futuros juegos. **Sony Online Entertainment** ha confirmado el lanzamiento de *Untold Legends Dark Kingdom*, la tercera entrega de este *RPG* de acción hasta ahora sólo aparecido en **PSP**. **Sega**, por su parte, volverá a hacer su peculiar aportación al género de lucha, esta vez con *Virtua Fighter 5*, ya disponible en las recreativas niponas y en el que encontrarás a Eileen, una pequeña y ágil luchadora que domina el *Kung-Fu*. Por último, **2K Games** adaptará la serie de cómics *The Darkness*. El título llegará en forma de *shooter* en primera persona con un protagonista con poderes sobrenaturales.

Virtua Fighter 5 es uno de los juegos que estrena la nueva placa recreativa de Sega conocida con el nombre de Lindbergh.

VIRTUA FIGHTER 5


UNTOLD LEGENDS D.K.

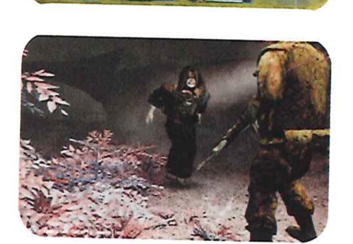
LO MEJOR DE JAPÓN

DOS GRANDES LANZAMIENTOS DE SONY C.E. PARA ESTE PRÓXIMO VERANO




La oscuridad y la luz juegan un papel fundamental en el desarrollo de este survival horror

Ambos han aparecido recientemente en su país de origen cosechando gran éxito, y **Sony C.E.** ya nos ha confirmado que antes de que acabe el verano los verás por aquí. *Rogue Galaxy* es un juego de rol y acción de los creadores de *Dragon Quest* y *Dark Chronicle*, ambientado en un futuro donde los piratas espaciales surcan los cielos. Por su parte, *Forbidden Siren 2* es la secuela del aclamado título de aventura y terror que escalofrió a todo el público hace un par de años. En esta ocasión la trama da comienzo cuando un grupo de amigos naufraga cerca de la isla donde ocurrieron los terroríficos sucesos de la primera entrega.





PAUSE

PADRE DE FAMILIA SE PASA A LAS CONSOLAS

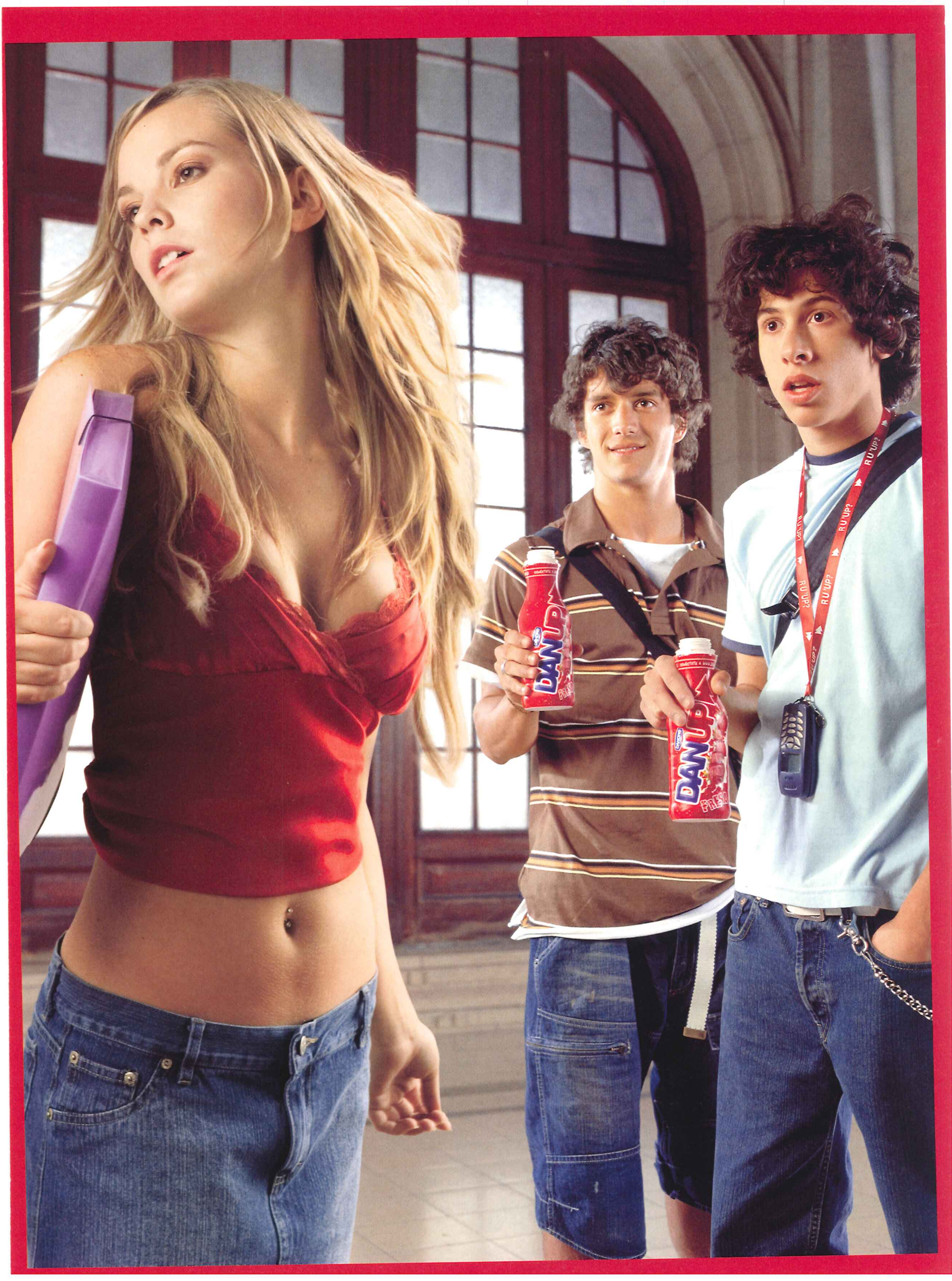
Como os contamos en nuestra sección de Universos Alternativos, 2K Games ha adquirido los derechos de la popular serie de la Fox, Padre De Familia. El primer título llegará a finales de este año para la generación actual de consolas y estará coprotagonizado por el primario Peter Griffin, el maquiavélico bebé Stewie y Brian, el perro parlante y alcohólico.

DOS TRILOGÍAS EN SENDOS PACKS

Si aún no se te ha pasado la fiebre por El Señor De Los Anillos, no te pierdas el pack que reúne Las Dos Torres, El Retorno Del Rey y La Tercera Edad por un precio de 44,95€. Por la misma cantidad podrás hacerte con la Trilogía Tom Clancy's Splinter Cell que ofrece el primer juego y sus dos secuelas: Pandora Tomorrow y Chaos Theory.

FULL SPECTRUM WARRIOR YA TIENE SECUELA

No se puede hablar de este título sin mencionar que está basado en un simulador bélico real ideado por el ejército. Después del éxito de la primera entrega, llega Full Spectrum Warrior Ten Hammers con doce niveles nuevos, la posibilidad de controlar hasta ocho soldados en tiempo real y modo multijugador Online Versus y cooperativo.


DAN UP
DAN UP
R U "UP?"



La última producción del estudio creador de Ico ha sabido encandilar al público español a pesar de su arriesgada propuesta. En cuanto a nuestras preferencias, seguimos decantándonos por la historia de la familia mafiosa más popular.

LOS MEJORES DEL MES

PlayStation REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

1. EL PADRINO [EA GAMES]
2. RESIDENT EVIL 4 [CAPCOM-EA]
3. SHADOW OF THE COLOSSUS [SONY C.E.]
4. BLACK [EA GAMES]
5. NEED FOR SPEED MOST WANTED [EA GAMES]
6. PRO EVOLUTION SOCCER 5 [KONAMI]
7. DRIVER PARALLEL LINES [ATARI]
8. ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS [CAPCOM-EA]
9. OUTRUN 2006 COAST 2 COAST [ATARI-SEGA]
10. GETTING UP [ATARI]

LOS MÁS ALQUILADOS

BLOCKBUSTER DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

1. NFS MOST WANTED [EA GAMES]
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 [KONAMI]
3. RESIDENT EVIL 4 [CAPCOM-EA]
4. DBZ BUDOKAI TENKAICHI [BANDAI-ATARI]
5. THE MATRIX: PATH OF NEO [ATARI]
6. GUN [ACTIVISION]
7. PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS [UBISOFT]
8. NBA LIVE 06 [EA SPORTS]
9. TRUE CRIME: NEW YORK CITY [ACTIVISION]
10. LOS SIMS 2 [EA GAMES]

LOS MÁS VENDIDOS

GAME DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

1. SHADOW OF THE COLOSSUS [S.C.E.]
2. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS [TAKE 2]
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 [KONAMI]
4. NEED FOR SPEED MOST WANTED [EA GAMES]
5. SHADOW THE HEDGEHOG [ATARI-SEGA]
6. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER [KONAMI]
7. PLAYSTATION 2 SLIM [SONY C.E.]
8. FIFA STREET [EA SPORTS]
9. GOD OF WAR [SONY C.E.]
10. GRAN TURISMO 4 [SONY C.E.]

PANZER ELITE ACTION

NOBILIS IBÉRICA distribuirá en nuestro país el próximo mes este simulador de tanques con grandes dosis de acción. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, te pondrá a los mandos de quince de estos colosos.





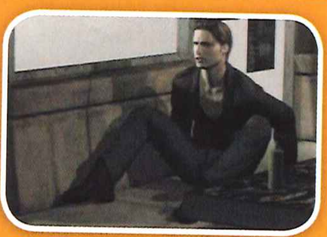
SUPER MONKEY BALL ADV.

LOS SIMIOS más alocados de **Sega** cambiarán de género en esta nueva entrega de sus aventuras. Las plataformas serán las protagonistas de este juego que aparecerá durante el tercer trimestre del año.

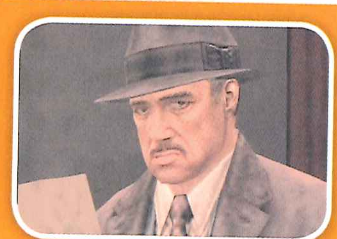
ESPECIAL DÍA DEL PADRE

LOS PROGENITORES MÁS RECORDADOS DE PS2

YA SABES que los padres hacen cualquier cosa por sus hijos, eso ya lo conoces de sobra. Pero los que te mostramos a continuación merecen ser recordados por su especial relación con sus hijos, ya sea por lo bueno o por lo malo.



HARRY MASON > El padre de la perdida Cheryl de Silent Hill se pasa todo el juego buscándola.



VITO CORLEONE > El Padrino sabe cómo mantener a la familia unida. Si sales de ella, estás muerto.

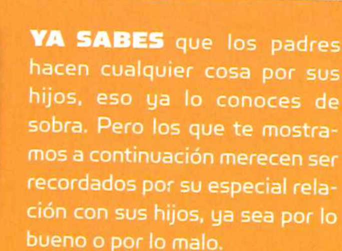


HAGGAR > Se enfrentó con escasa ropa a todos los delincuentes de la ciudad para salvar a su hija.

HEIHACHI > No sólo pelea con su hijo Kazuya, sino también con su nieto Jin. Menudas cenas familiares...



JETCH > El padre de Tidus en Final Fantasy X es un ejemplo de progenitor amenazante y pesado.



VU meter

OFF — ON

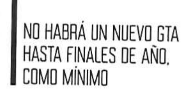


NO HABRÁ AZAFATAS EN EL E3 DE ESTE AÑO

GRANDES TÍTULOS DE SQUARE ENIX SIN CONFIRMAR EN EUROPA



NO HABRÁ UN NUEVO GTA HASTA FINALES DE AÑO, COMO MÍNIMO



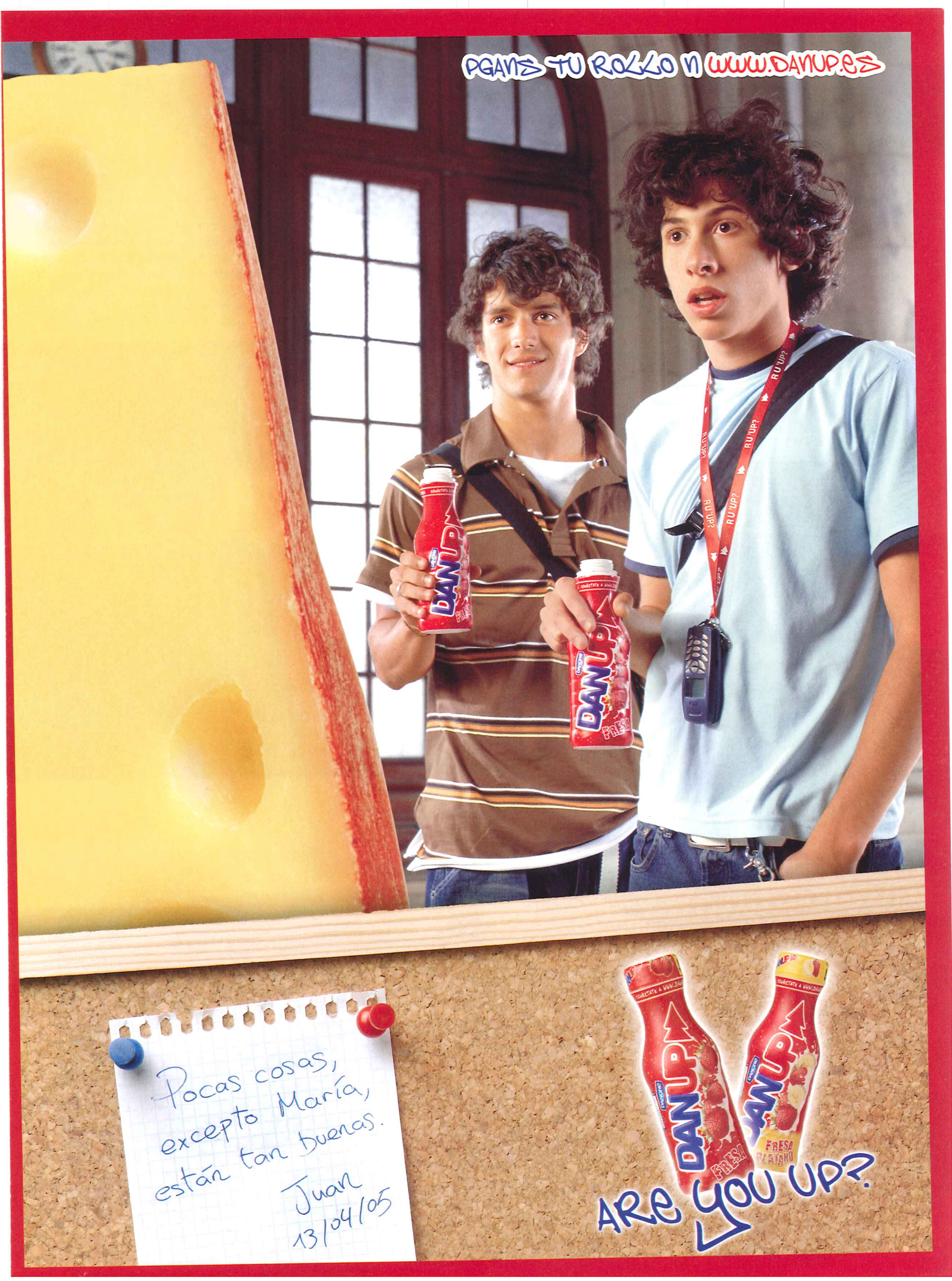
FINAL FANTASY XII POR FIN APARECE EN JAPÓN

LOS POSTERS DE SILENT HILL, LA PELÍCULA





LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS PARA PSP

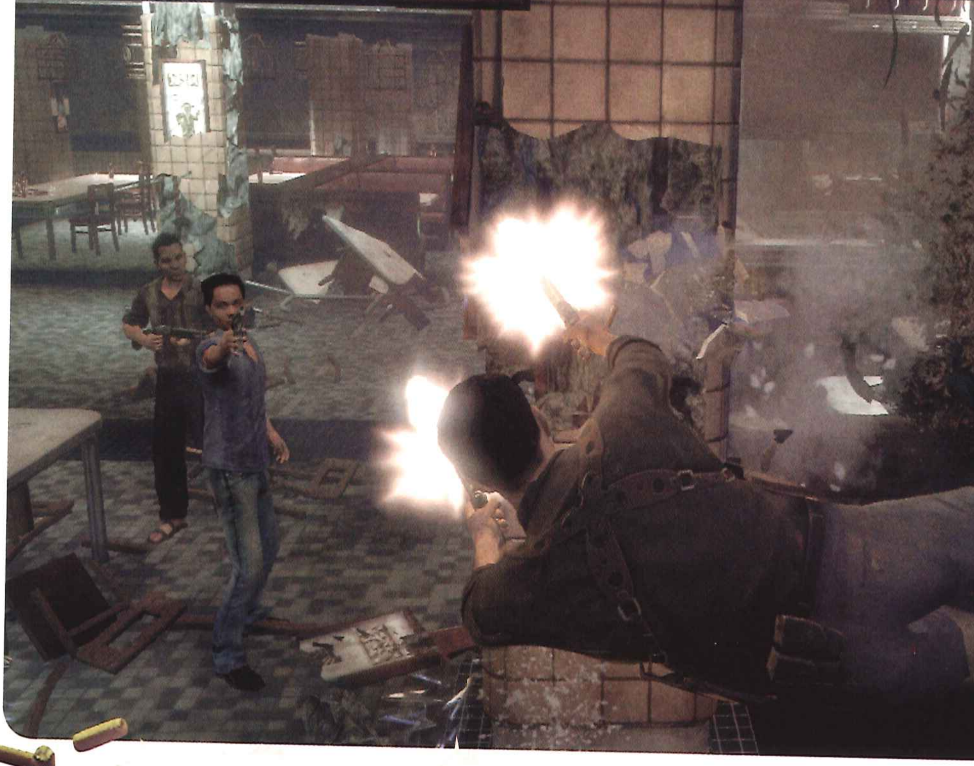

PGANS TU ROLLO N WWW.DANUP.ES
Pocas cosas,
excepto María,
están tan buenas.
Juan
13/04/05
ARE YOU UP?
DAN UP
FRESA
FRESA PLÁTANO
RU UP?

¡¡PRIMERAS IMÁGENES!!

STRANGLEHOLD

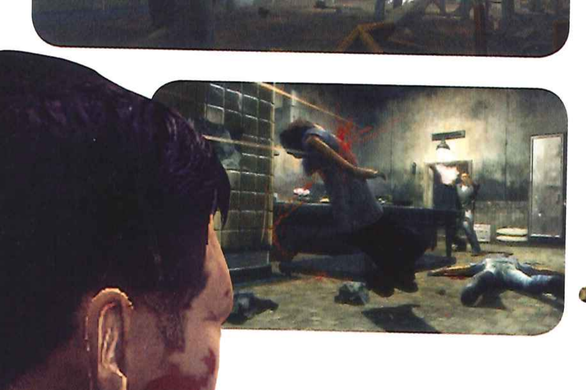
ACCIÓN FRENÉTICA DE LA MANO DE JOHN WOO

El pasado 28 de febrero **Midway** presentó en Los Ángeles uno de sus primeros títulos para la flamante **PS3**. Aunque *Stranglehold* debutó en el **E3** de 2005 para otros sistemas de nueva generación, lo mostrado en el **Gamer's Day** de la compañía norteamericana nos acerca por primera vez a la versión para la nueva bestia **PlayStation**. Con un apartado técnico que muestra el lógico salto cualitativo que debe dar el presente relevo generacional, la obra de los estudios de **Midway** en



Midway ha «tirado la casa por la ventana» con esta superproducción orientada exclusivamente a la nueva generación de consolas.





Gracias al efecto «Tequila Time» podrás apuntar y disparar al mismo tiempo. Muy útil para esquivar las balas.

Chicago nos transporta a un universo creado y supervisado por el director de cine John Woo (*Misión Imposible II*). Protagonizado por el actor Chow Yun-Fat (*El Monje, Ana y El Rey*) en la piel del inspector Tequila, *Stranglehold* es un claro discípulo de *Max Payne* elevado a la máxima expresión. En la misión de rescatar a tu esposa de la mafia rusa acomodada en Chicago, podrás efectuar sanguinarias masacres y una destrucción total de todos y cada uno de los escenarios recreados gracias al potente *engine* del que se ha dotado al juego, una versión de *Unreal 3.0* que integra toda la física de *Havok*. Su lanzamiento está previsto para el próximo Invierno, temporada en la que esperamos que **PlayStation 3** se encuentre ya entre nosotros.



El Bullet Time que ofrece Stranglehold ha sido bautizado como «Tequila Time». Las escenas más espectaculares del juego, a cámara lenta...

Podrás efectuar auténticas masacres allá por donde pases.

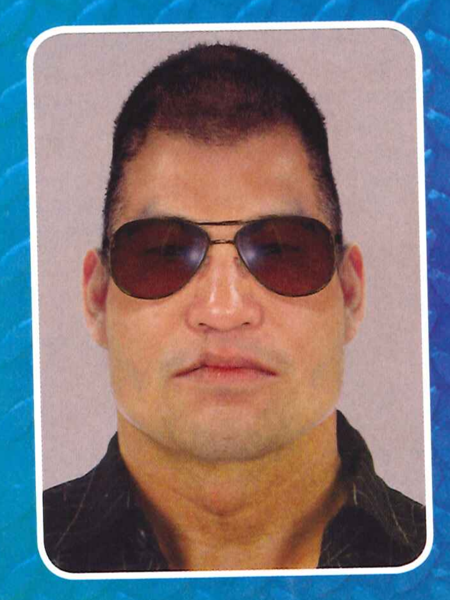
El potente engine 3D que incorpora el juego (mezcla de Unreal 3.0 con Havok) hace posible que la destrucción total de los elementos en pantalla se desarrolle en tiempo real. Ningún objeto del juego resultará inalterable a las balas.







La acción se desarrolla en dos enclaves muy distintos: Hong Kong y Chicago. El cuidado de detalles en exteriores e interiores es un factor común a lo largo de todo el juego. En todos ellos, la acción y tiroteos están asegurados. Para John Woo, Stranglehold puede asemejarse a su sangrienta y visceral película Hard Boiled.



CUANDO EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS SE FUNDEN...

La tecnocología al servicio del cine y los videojuegos. Una atractiva mezcla que en el caso de Stranglehold te permitirá presenciar en la pantalla del televisor a estrellas de Hollywood fielmente recreadas bajo las últimas técnicas de modelado y creación de personajes en 3D. Aunque sólo se han desvelado las figuras del director y protagonista del juego, Midway ya ha asegurado que otros ilustres actores y actrices formarán parte del staff final. Con PlayStation 3, la realidad en consola está cada vez más cerca.



La presentación de UT2007 en el pasado E3 pasará a la historia como una de las más impresionantes de todos los tiempos.

UNREAL TOURNAMENT 2007

EL REGRESO DEL REY MULTIJUGADOR

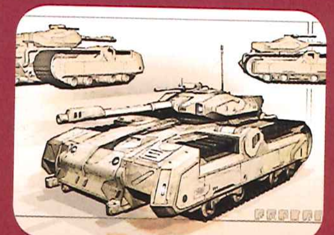
Tras deslumbrar a todos los asistentes en la presentación de **PS3** del pasado **E3**, el nuevo juego de **Epic** regresa al panorama lúdico con nuevas pantallas e información antes de su desembarco definitivo a lo largo de este 2006. Armado con el potente *engine* 3D *Unreal 3.0*, el juego cuenta con todas las premisas para alzarse como uno de los títulos multijugador más importantes del año. Aunque aún no conocemos los detalles del juego On-line para **PS3**, estamos seguros de que aprovechará todo el potencial de ***UT2007***, sin duda su principal baza frente al resto de sus modos de juego. Dos escuadrones de combate (*Iron Guard* y *Twin Souls*) harán un buen uso de diferentes vehículos.





Es difícil diferenciar las pantallas «in-game» de los renders y secuencias CG. Impresionante.







WORK IN PROGRESS

Mark Rein y Jeff Morris (ambos de Epic Games) fueron los encargados de presentar UT2007 en el Midway Gamer's Day celebrado el pasado 28 de febrero bajo las colinas de Hollywood. Aparte de mostrarnos la evolución del título y sus resultados en tiempo real, nos hablaron de las técnicas que están empleando a nivel de hardware para recrear un universo tan rico en detalle. Aparte de los nuevos personajes, se descubrieron letales vehículos como «Paladin» o el «SPMA».

El modo Deathmatch de Unreal Tournament siempre ha destacado por encima del resto.



Dos equipos, una única victoria. Ayudarte de los diferentes vehículos será vital.

SI QUIERES IR AL MUNDIAL DE ALEMANIA COCA-COLA TE CONVOCA

En Alemania, jugamos todos.

Disfruta de la experiencia de acompañar a nuestra selección en **Alemania 06**. Sorteamos **100 viajes** con **entradas** por tan sólo 5 puntos, acumulando los pin-codes de los envases de Coca-Cola y Coca-Cola Light.

Participa en www.cocacola.es







Promoción válida del 01/03/06 al 18/05/06. Bases depositadas ante notario. Los usuarios podrán elegir el partido por el que quieren participar. Promoción limitada a 1 premio por persona, domicilio y dirección de e-mail. Los ganadores y los acompañantes no podrán resultar ganadores ni ser acompañantes de los restantes viajes. Promoción válida para mayores de 18 años. Participación en www.cocacola.es

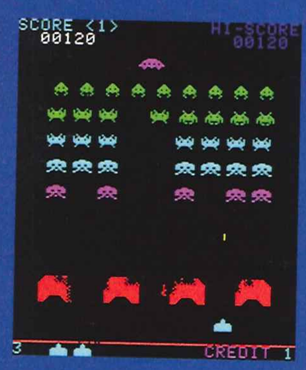


Los mejores videojuegos para tu móvil

LEYENDAS DE TAITO

Reunidos por emoción para acompañar a Puzzle Bubble en esta recopilación de leyendas de los recreativos, también están disponibles Arkanoid, el juego en el que tienes que destruir ladrillos con una pelota que rebota en una pala cuyo movimiento lateral controlas, y Space Invaders, uno de los matamarcianos más emblemáticos de la época.





PUZZLE BOBBLE

Las famosas burbujas de Taito invaden tu móvil

Los grandes clásicos de **Taito** para recreativas y multitud de plataformas se están reeditando en diversas compilaciones para **PlayStation 2** y PC. Al mismo tiempo se están adaptando a móviles para recuperar una era dorada en la que los juegos buscaban únicamente divertir durante horas, prescindiendo de alardes tecnológicos. Gracias a esta iniciativa podemos disfrutar entre otros de ***Puzzle Bobble***, un adictivo *arcade* que dio origen a incontables juegos en las últimas décadas, siendo el más conocido *Zuma*. En ***Puzzle Bobble*** tenemos que disparar burbujas de colores hacia arriba, donde se alinean más burbujas. Reuniendo un mínimo de tres del mismo color conseguirás que revienten y desaparezcan. Si de ellas cuelgan otras burbujas, se caerán y desaparecerán. La cosa se va complicando porque las líneas de burbujas van creciendo hacia abajo y si llegan a tocar el límite inferior se terminará la partida.

El sistema de control es realmente sencillo y los gráficos tan aparentes como permite cada terminal, si bien debido a las dimensiones de la pantalla aparentan la misma calidad que en recreativas.

En definitiva, se trata de un título brillante que emplea una adictiva fórmula de jugabilidad que sigue estando tan vigente hoy en día como cuando se editó originalmente.

ESTRATEGIA > Para hacer desaparecer algunas burbujas tendrás que estudiar tus movimientos.

PUZZLE BOBBLE

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una adaptación perfecta.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.0 GRÁFICOS: De inevitable aire retro, los gráficos emulan a la perfección a los de la recreativa.

8.0 AUDIO: La música de siempre te acompañará en todo momento, aunque se echan de menos efectos de sonido.

9.5 JUGABILIDAD: Muy sencillo de manejar y una creciente dificultad que desafía a los más veteranos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation®2 Revista Oficial - España



1 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



2 ANCIENT EMPIRES II Era posible superar al original...



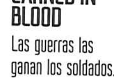
3 RESIDENT EVIL ZOMBIE BUSTER Dos juegos de terror en uno.



4 SUDOKUMANIA Los números más adictivos.



5 AGE OF EMPIRES 2 El mejor juego de estrategia en tiempo real.

6 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD Las guerras las ganan los soldados.




7 KING KONG El taquillazo de las navidades hecho juego.




8 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ORDER 66 Desafía a los Jedi.



9 TOMB RAIDER 3 Lara sigue en pos de su misterioso cliente.



10 MEDIEVAL COMBAT Lo más selecto en lucha.

Cómo descargarte un videojuego desde tu 

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

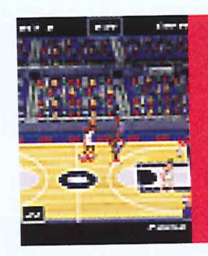
01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

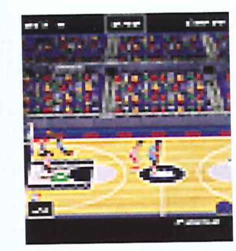
04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



OBSERVA Y ENCESTA

Gracias a los indicadores de colores sabrás si tienes un tiro casi seguro o no, así que muévete lejos de la defensa contraria, siempre a una distancia razonable de la canasta, y observa el color del disco: verde es una canasta prácticamente garantizada.



NBA 2006

Disfruta del mejor baloncesto en cualquier lugar

Por primera vez desde que comenzara su andadura en 2004, el juego de la NBA logra situarse por encima de sus competidores gracias a su completa oferta, una excelente jugabilidad y una calidad extraordinaria en todos sus apartados. Los 30 equipos de la NBA están ahí con sus jugadores, se pueden aplicar estrategias reales de la liga norteamericana, hay movimientos especiales y el sonido ocupa el lugar que merece. El objetivo final es que tu equipo sea el que más puntos ha marcado al final del juego. Puedes configurar diversas opciones, como duración de la temporada y tiempo de cada partido. Para alcanzar la meta, el juego pone a tu disposición una serie de herramientas entre las que destacan un disco (para tu equipo) o una estrella (para el contrario) coloreados bajo el jugador que lleva el balón, identificando con distintos colores si está indefenso, si tiene defensa cerca, si está bien defendido o dispone de potencia para ejecutar un movimiento especial. Con tres canastas consecutivas se llena el indicador de potencia que permite realizar estos movimientos, que varían según la situación del jugador en la cancha. Este ***Jamdat Sports NBA 2006*** logra llevar el espectáculo de la NBA a tu móvil, alcanzando grandes cotas de calidad.

NBA 2006

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Muy cuidado en todos los aspectos.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

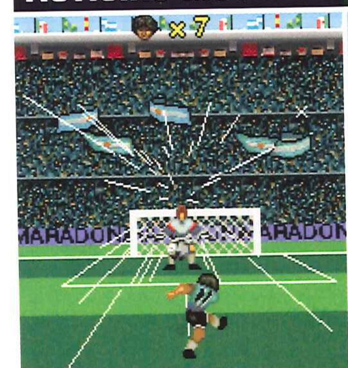
9.6 GRÁFICOS: Una animación suave y fluida, y una buena representación de la cancha y los jugadores.
9.0 AUDIO: Un sonido realista (varía según terminales) que supera a todo cuanto se ha hecho hasta ahora.
9.6 JUGABILIDAD: La ayuda de los códigos de color es buena ya que permite disfrutar a todo tipo de usuarios.



9.6 (SOBRE 10)

NOTICIAS MOVISTAR





VUELVE «EL PELUSA»

Una de las más grandes estrellas del fútbol de todos los tiempos repite experiencia como protagonista de un videojuego, en este caso para móviles. Maradona es un juego de regates protagonizado por el famoso futbolista. Dirigiendo sus movimientos tendrás que anotar goles, regateando a la defensa contraria y acumulando puntos que permiten subir de nivel, lo que significa un aumento de dificultad. La gran novedad de este juego es que coloca la cámara tras el jugador, de modo que se obtiene una vista que da una sensación de 3D. Hay un total de dieciocho combinaciones diferentes de movimientos que confieren gran variedad a la mecánica de juego.



Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

DIRIGE TU ESCUDERÍA

El Gran Premio de Motociclismo vuelve a estar de actualidad con el complemento perfecto para MotoGP: MotoGP Manager, también de THQ Wireless. En lugar de pilotar motos por los circuitos oficiales, tienes que dirigir a un equipo, tomando todas las decisiones necesarias para llevarlo a la victoria. Cada semana y dentro de un tiempo límite debes repartir el presupuesto en diversas partidas e ir mejorando poco a poco.



EL PASATIEMPO POR EXCELENCIA

Uno de los juegos más jugados del mundo es el solitario que incluye el sistema operativo más utilizado del planeta, así que no es de extrañar que este tipo de juegos abunde en móviles. Gameloft ha lanzado su particular Solitario Platinum, con diversos modos de juego y numerosas posibilidades.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR 



1 TETRIS El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



2 50X15 ¿Eres capaz de responder la serie completa de preguntas?



3 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



4 MYSTERY MANSION PINBALL La máquina del millón con tétricos escenarios.



5 EA FIFA 06 El rey del fútbol sigue causando estragos.



6 RESIDENT EVIL ZOMBIE BUSTER Dos juegos de terror en uno.



7 PANG El conocido juego de recreativas vuelve a nuestra lista.





8 LARRY SEXY GAME El mayor golfo del videojuego y chicas explosivas.



9 TRIVIAL PURSUIT Pon a prueba tus conocimientos.



10 OLIMPIADAS 2006 Bate todos los récords con tus deportistas favoritos.

EL ANIVERSARIO DE UN IMPERIO MULTIMEDIA

GRUPO ZETA 30 aniversario

El Grupo que dinamizó los cambios del sector de la comunicación en España cumple 30 años. Antonio Asensio, a partir de un pequeño negocio familiar de Artes Gráficas, creó un gran imperio multimedia.

La revolución ZETA



Antonio Asensio, fundador de Grupo Zeta en 1996, cuando era presidente de Antena 3 TV.

Febrero de 1976. Apenas tres meses después de la muerte del dictador Francisco Franco, Antonio Asensio Pizarro tenía 28 años, varios amigos, muchos proyectos y audacia. Llamó a su amigo Francisco Matosas, un joven abogado que había conocido haciendo la "mili" en Canarias, y le dijo que quería crear una empresa para editar revistas. Pocos días más tarde, en la notaría barcelonesa de Lorenzo Valverde Galán, se firmaba la constitución de Ediciones Zeta, S.A., con un capital social de 500.000 pesetas de la época. Eran tres socios: Antonio Asensio, que aportó el 60 por 100, Jerónimo Terrés, que desembolsó un 20 por 100 y José Ilario, suscriptor del 20 por 100 del capital restante, al que contribuyó con las cabeceras *Liberty*, *Lib*, *Interwiu* –con la grafía "w", que luego sería castellanizada–, y *O.K.*, valoradas en 100.000 pesetas. Era el lunes 1 de marzo de 1976 y nacía el Grupo Zeta.

Hoy, 30 años después, aquella empresa se ha convertido en un imperio multimedia español, encabezado por su hijo, Antonio Asensio Mosbah, que factura 450 millones de euros, en el que trabajan 2.300 personas en España, Europa e Iberoamérica y que está organizada en cinco unidades de negocio: Prensa diaria, Revistas, Libros y Multimedia, Audiovisual, Ocio y Servicios.

En la actualidad, 12 periódicos del Grupo Zeta acuden a los quioscos, a los que se unen dos semanarios y otras 18 revistas mensuales. Asimismo, el grupo difunde múltiples publicaciones electrónicas, los libros de una prestigiosa editorial, distribuye películas y despliega otras actividades, como la edición de 29 publicaciones de empresa con una tirada anual de más de 13 millones de ejemplares.

Dos revistas fueron los primeros productos experimentales de Ediciones Zeta, *O.K.* y *Diccionario Político*. Pero el objetivo central era perfilar el proyecto del semanario *Interviú*. Esta publicación supuso toda una revolución. Su primer número, fechado en 22-26 de mayo de 1976, tenía un precio de 40 pesetas y para la España de hace 30 años fue una auténtica innovación la atractiva modelo de su portada. Desde su primer número, *Interviú* desplegaba además la bandera de un verdadero periodismo de investigación, lleno de vitalidad y denuncia, convirtiéndose, en pocas semanas, en una publicación de éxito. Pronto superó los 100.000 ejemplares iniciales, hasta superar el millón.

La aparición de *El Periódico de Catalunya* fue el segundo gran hito en la historia de Grupo Zeta. Nació el 26 de octubre de 1978 y se sumó a los nuevos diarios democráticos, encarando con empuje y libertad las nuevas demandas de los lectores. *El Periódico de Catalunya*, además, abanderaba su propia especificidad por su línea editorial independiente y por su concepto y diseño, llegando a convertirse en el más imitado de los últimos 20 años.

Zeta afronta los próximos 30 años con nuevos proyectos impulsados por Antonio Asensio Mosbah, hijo del fundador

Antonio Asensio fue un emprendedor tenaz y audaz. En mayo de 1982, cuando en un cuartel madrileño del barrio de Campamento eran juzgados los militares golpistas del 23-F, lanzó el semanario *Tiempo*. Dos años más tarde, esta revista ya era líder del sector, posición que aún hoy conserva.

Con la división de revistas corporativas, Grupo Zeta, siempre pionero, introdujo en España este tipo de publicaciones. Desde 1981, edita Ronda Iberia, una de las publicaciones españolas más leídas del mundo. Hoy cuenta con 29 publicaciones de las principales compañías del país.

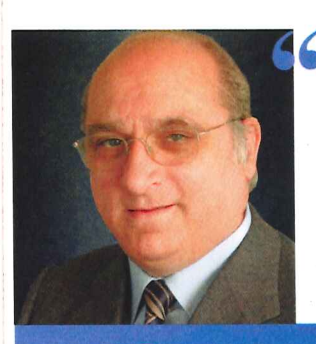
Como era de esperar, en el momento que el Gobierno anunció la concesión de licencias de televisión privada, Antonio Asensio no dudó en entrar en este



Portadas de los primeros números de Interviú, El Periódico de Catalunya y Tiempo.




Antonio Asensio, el 26 de octubre de 1978, la noche anterior a la salida del primer número de El Periódico. A la derecha, en un acto en 1989.



"GRUPO ZETA ha sido un potente altavoz que ha difundido todos los acontecimientos políticos, sociales, culturales y deportivos. Hemos creado opinión a través de nuestros medios, defendiendo siempre la libertad y nuestra independencia"

Francisco Matosas. Presidente de Grupo Zeta

negocio. Junto al magnate de la comunicación Rupert Murdoch creó *Univisión Canal 1*. El proyecto era sólido y estaba entre los favoritos, pero el Gobierno de Felipe González descartó la oferta.

La oportunidad llegó tres años después. En junio de 1992 accedió a la presidencia de Antena 3 TV y en abril de 1994, consiguió superar, por primera vez en la historia, la audiencia de la primera cadena de Televisión Española. El éxito, sin embargo, se rompió cuando el Gobierno de José María Aznar, maniobró para presionar a Asensio, siempre independiente, con el fin de que vendiera sus acciones. La aventura televisiva de Grupo Zeta acabó, tras un atosigamiento político vergonzoso, con un sabor amargo.

Pese a todo, Asensio supo concentrar los esfuerzos en ampliar las áreas de su proyecto empresarial. El 3 de noviembre de 2000, Su Majestad el Rey don Juan Carlos, inauguró la nueva planta de impresión del Grupo Zeta en Parets del Vallés (Barcelona), que destacaba por ser una de las más avanzadas de Europa. Entonces, el fundador del Grupo ya estaba gravemente enfermo. Antonio Asensio falleció a los 53 años, cuando su mente aún estaba cargada de proyectos, un 20 de abril de 2001.

Ahora que se cumple el treinta aniversario de la constitución de la sociedad originaria de Zeta, este holding sigue adelante con la misma filosofía de su fundador: independencia, innovación y crecimiento. Grupo Zeta ha iniciado su actuación en otras áreas, como On Pictures, productora y distribuidora de cine; On TV desarrolla formatos televisivos originales, pionera por ejemplo de la introducción en España de *advertisment*, que combina el entretenimiento y la publicidad. Asimismo, estableció una alianza con el grupo noruego Schibted, con la adquisición de un 20 por ciento del gratuito 20 Minutos, y para realizar nuevos productos.

Grupo Zeta celebra sus primeros treinta años de existencia con el convencimiento de que en los próximos 30 años se mantendrá un proyecto heredero del anterior, coherente con el del pasado, pero tan innovador como su propia historia.





PlayStation 2 Revista Oficial sigue siendo la publicación de videojuegos más leída de España, según el EGM.



Antonio Asensio Mosbah
Vicepresidente Ejecutivo de Grupo Zeta

Plataforma de futuro

Hoy, cuando se cumplen treinta años del nacimiento de Grupo Zeta, muchos de los recuerdos más profundos que conservo de mi padre están unidos a esta apasionante aventura empresarial.

Mi padre tuvo dos desvelos en su vida: su familia, lo más importante para él, y después Grupo Zeta, su gran obra y su razón de ser profesional. Por desgracia se fue muy temprano, un 20 de abril de 2001, cuando sólo tenía 53 años y Zeta acababa de celebrar sus primeros 25 años. Ahora, cuando el Grupo conmemora su treinta aniversario, recuerdo con nostalgia aquellos tiempos en los que mi padre trabajaba sin fatiga, junto con un grupo de profesionales excelentes, para consolidar un proyecto editorial independiente.

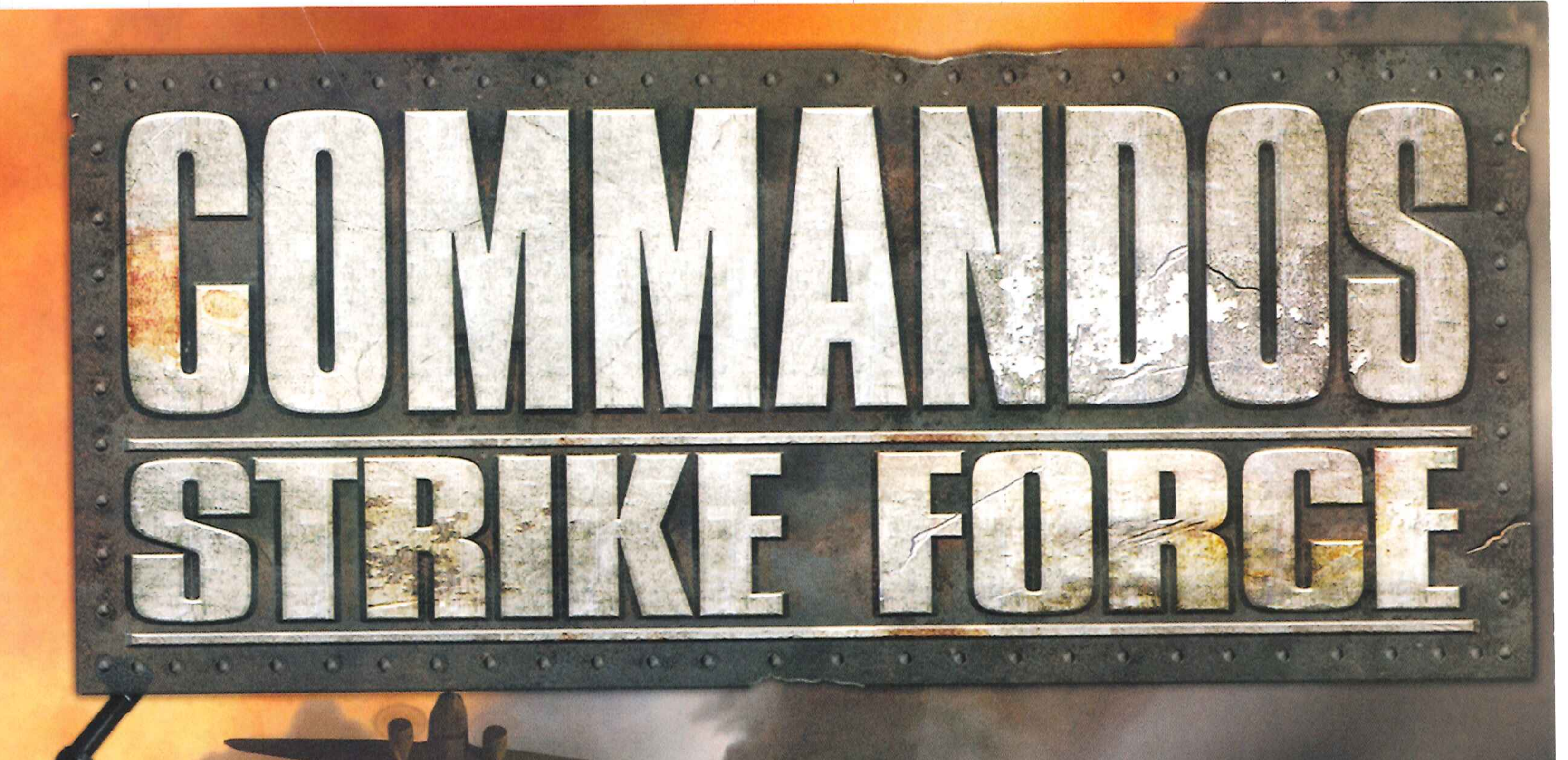
'La independencia fue la bandera de mi padre, pese a costarle duros reveses

Hace cinco años que asumí con orgullo la responsabilidad de encabezar este gran Grupo de comunicación. Desde el principio sentí que tenía entre mis manos un legado muy valioso, pero supe también que el reto consiste en suscribir el lema que guiaba a nuestro fundador: engrandecer, fortalecer y hacer de Grupo Zeta un ejemplo de tolerancia, profesionalidad y, sobre todo, de independencia. La independencia fue la bandera de mi padre, a pesar de que este convencimiento le costara duros reveses profesionales y personales. Precisamente por eso, ahora agito esa bandera convencido de que en la independencia editorial está nuestro futuro.

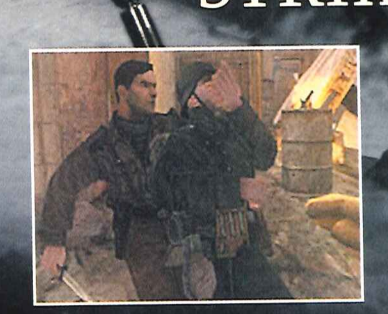
Doy las gracias a los que no están con nosotros, pero que con lealtad ayudaron a impulsar esta gran obra. Y doy las gracias también a los que continúan en ella, porque con su esfuerzo aseguran el futuro de Grupo Zeta, que contemplo con gran ilusión y optimismo.

Nacimos en el siglo XX, en un mundo de papel, que fue nuestra rampa de lanzamiento. Vivimos en el siglo XXI, y por eso nuestro futuro también se llama televisión, cine y nuevas tecnologías. Para Grupo Zeta ya han empezado los próximos treinta años. A mi padre le gustarían.


16+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
PC DVD VIDEO
PYRO STUDIOS
eidos
Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Editado por Eidos 2006. Commandos y Commandos Strike Force son marcas registradas de Pyro Studios S.L.. Eidos y el logo de Eidos son marcas registradas de SCi Entertainment Group plc.
Todos los derechos reservados. Xbox, Xbox Live y los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países. "" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de
Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.


COMMANDOS
STRIKE FORCE


STRIKE FORCE. PASA A LA ACCIÓN.











EXCLUSIVA MUNDIAL PS2 - PS3

LA SAGA BÉLICA DE ELECTRONIC ARTS da un paso definitivo con su próxima entrega, para renovar el género de los shooters en primera persona basados en la Segunda Guerra Mundial

POR R. DREAMER

La saga *Medal Of Honor* fue pionera a la hora de retratar la Segunda Guerra Mundial en un *shooter* en primera persona. Ha llovido mucho desde su primera aparición en **PSone**, allá por el año 99, y su nueva encarnación viene dispuesta a introducirse en los circuitos de la tercera generación de consolas de **Sony**. Después del desembarco de Normandía, el bombardeo de Pearl Harbour y la batalla de Stalingrado, los creadores se centran ahora en las incursiones aéreas de la gran guerra con un título que pretende revolucionar la franquicia con una mayor libertad de acción.

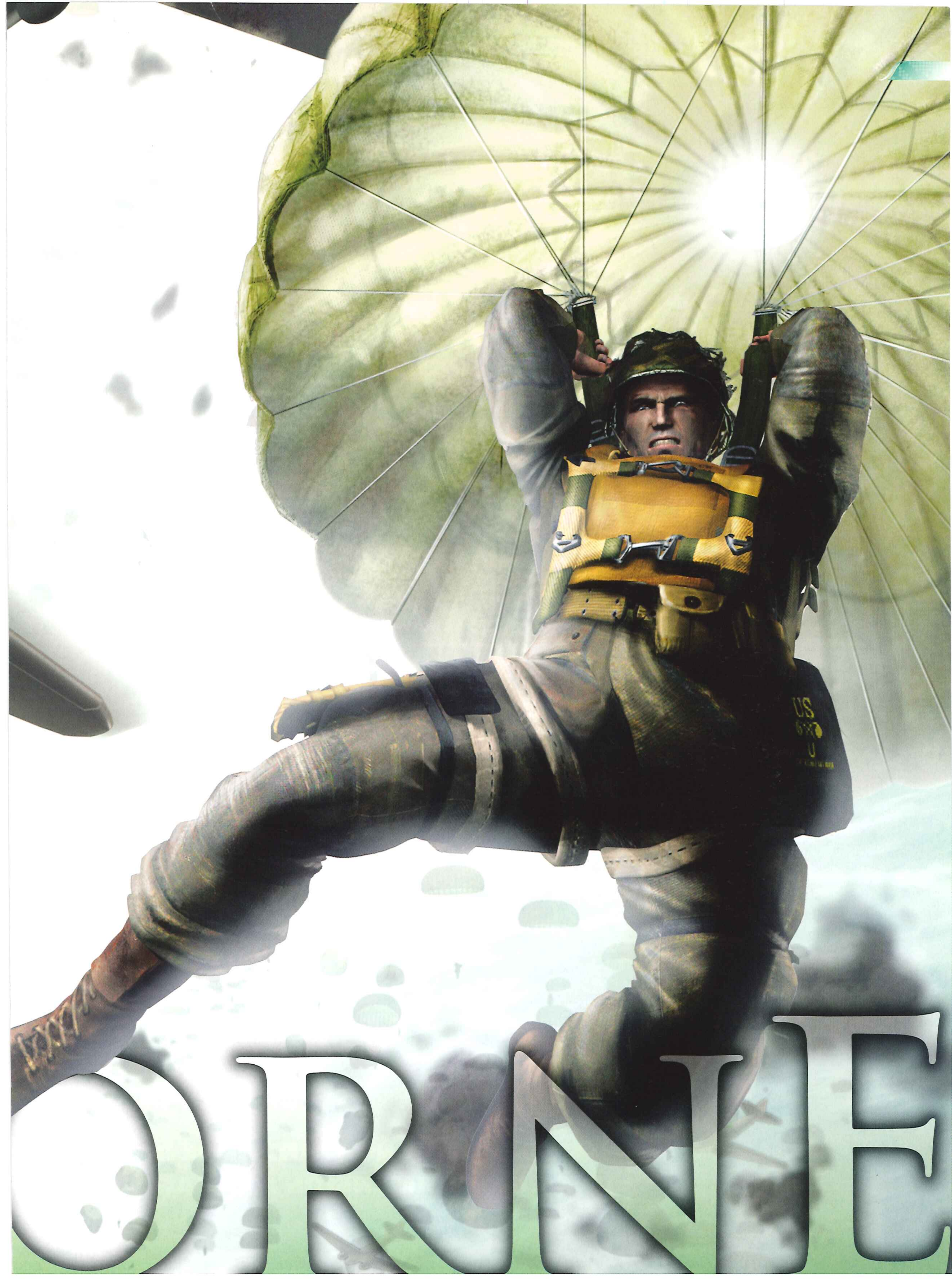
LA 82ª AEROTRANSPORTADA

El protagonista de ***Medal Of Honor Airborne*** es un soldado de la 82ª División Aerotransportada, Boyd Travers. Fue la primera brigada paracaidista de Estados Unidos y que, a pesar de su escasa experiencia, jugó un papel fundamental en la Segunda Guerra Mundial. Entre sus actuaciones más destacadas está la Operación *Husky*, nombre que se le dio a la invasión de Sicilia y que supuso el inicio de la conquista de la vieja Europa por parte del Ejército Aliado. Es además, la primera toma de contacto con el juego.

EMPIEZA DONDE QUIERAS

La gran propuesta que **EA Games** hace con ***Medal Of Honor Airborne*** es que el jugador puede elegir dónde comienza su misión.

MEDAL OF HONOR AIRB


ORNE

Dependiendo del lugar seleccionado para saltar, de la altitud a la que se realice dicho salto y de la pericia a la hora de guiar el paracaídas, puedes acabar en cualquier zona del mapeado. Durante el descenso irás viendo el escenario y cada uno de los objetivos que encierra la misión. Si prefieres caer en un punto caliente, lo que dificultará finalizar con éxito el nivel, sobre un tejado, entrar en un edificio rompiendo una ventana o camuflarte entre las sombras de un callejón es algo que dependerá totalmente de ti. La extensión de cada uno de estos niveles es enorme, aunque no será necesario recorrer cada metro cuadrado de superficie, podría decirse que las misiones son bastante dinámicas y que irán descubriendo sus objetivos a medida que se va avanzando por territorio enemigo. ***Medal Of Honor Airborne*** cubre todas las misiones aéreas desde la toma de Sicilia hasta la Operación *Varsity*, en marzo de 1945, que abrió el camino hacia la conquista definitiva de Berlín. **EA Games** no ha desvelado todavía qué fases reales va a incluir entre las operaciones *Husky* y *Varsity* pero la intención es abarcar al máximo los capítulos aéreos del conflicto.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Aunque tampoco se trata del *GTA* de los *shooters* en primera persona, **EA Games** ha dado cierta libertad a la aventura. El juego intenta poner al protagonista en una continua tesi-

¿QUÉ ES LA MEDALLA DE HONOR?

También conocida como Medalla de Honor del Congreso es la condecoración más alta que puede recibir un miembro de las Fuerzas Armadas de EE.UU., por demostrar su valor en acción contra una fuerza enemiga. Suele concederla personalmente el Presidente de los Estados Unidos de América en nombre del Congreso. Aquí están los modelos correspondientes a los tres ejércitos.

EJÉRCITO DE TIERRA



MARINA



EJÉRCITO DE AIRE



COMIENZA EL ASALTO

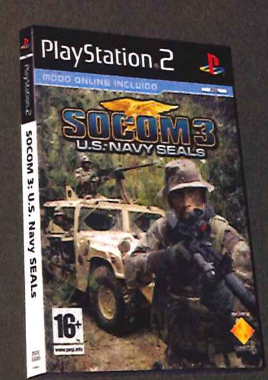
El nivel de control que tiene el jugador en Medal Of Honor Airborne es casi absoluto. Tú eliges en qué momento saltas del avión y a partir de ahí tendrás que manejar con pericia el paracaídas. Dependiendo de tu habilidad podrás aterrizar donde quieras: un tejado, en campo abierto, resguardado en un callejón, las posibilidades son tan amplias como el escenario en el que transcurre la misión.







MEDAL OF HONOR AIRBORNE DA UNA NUEVA DIMENSIÓN A LA SAGA



¿Serías capaz de tomar la decisión correcta en plena batalla?

Tanto SOCOM 3 como FIRETEAM BRAVO pondrán a prueba tu habilidad para dirigir desde el infierno a un batallón de las Fuerzas Especiales. SOCOM 3 te permite jugar on-line hasta con 32 jugadores y FIRETEAM BRAVO hasta con 16 vía wi-fi. Además por primera vez podrás comunicarte por voz en tu PSP, a través del nuevo headset incluido con FIRETEAM BRAVO.

Desarrollado en colaboración con el U.S. Naval Special Warfare.

www.socom-hq.com



¡GRANADA!
¡CUIDADO!
¡AL SUELO!
¡FRANCOTIRADOR EN EL TEJADO!
FUEGO A DISCRECIÓN
¡REAGRUPAOS!
¡NOS PERSIGUE EL ENEMIGO!
¡NECESITAMOS REFUERZOS!
¡VAMOS, VAMOS, VAMOS!
VOY A ATACAR
¡BLANCO ABATIDO!
CUBRIDME
SEGUROS FUERA
¡SIN MUNICIÓN!
¡A CUBIERTO!
¡BLOQUEEN Y CARGUEN
UN BUEM LÍDER SABE LO QUE TIEME QUE ESCUCHAR
¡TENEMOS QUE ABORTAR!
¡NOS ATACAN!
ABORTAR!
ABORTAR!

16+ www.pegi.info

LANZAMIENTO 19 DE ABRIL

PSP PlayStation 2



EN ZONA ENEMIGA >
En la mayoría de los casos los paracaidistas aterrizaban en territorio enemigo. Mientras desciendes elige bien dónde vas a caer para contar con ventaja táctica frente a las tropas nazis que encuentres en tu camino.





Patrick Gilmore

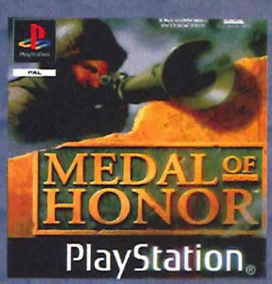
Productor de Medal Of Honor Airborne



¿Hasta qué punto puede definir el jugador dónde comienza un nivel mientras salta en paracaídas?
Como jugador, controlas todo lo que podría controlar un soldado, el salto desde el avión y el descenso en paracaídas. En el aire, verás todos los objetivos de la misión, tu alcance dependerá del punto desde el que has saltado y de la altitud.
Aparte de eso, el usuario tiene libertad absoluta para leer el campo de batalla. Puedes ir a una torre para ser un francotirador, seguir a tu escuadrón, aterrizar en el corazón del objetivo principal para un asalto directo, en tejados, entrar rompiendo ventanas, en callejones, en lo alto de un muro, etc. Todo el entorno es jugable.
¿Qué otros escenarios visitará el jugador entre Sicilia y Berlín?
Ahora nos estamos centrando en las operaciones Husky y Varsity, basta decir que el juego se basa en las incursiones aéreas de la Segunda Guerra Mundial y que hemos intentado que sea lo más amplio posible.
¿El protagonista jugará solo o podrá dar órdenes a sus compañeros de comando?
No somos un juego tipo *Commandos*, pero sí se tiene un control limitado sobre el escuadrón. Básicamente, reconocemos que la mayoría de jugadores disfruta recibiendo ayuda de sus aliados y queremos que controlen cuándo se da esa ayuda.
¿Se han incluido eventos especiales en el juego como conducir un tanque o un *jeep*?
En *Medal Of Honor Airborne* hemos tratado el tema de los vehículos como no lo habíamos hecho hasta ahora. Estamos muy emocionados, pero por el momento no podemos decir nada al respecto.
¿Qué innovaciones aportará la versión de PlayStation 3 respecto a PS2?
Estamos creando más escenarios abiertos con un mayor realismo pleno de acción y elementos tácticos. Hemos elevado el nivel de la recreación del comportamiento humano y desarrollado un marco de trabajo que permite al jugador definir su propio estilo de juego en un grado mucho mayor que el que se haya dado anteriormente en cualquier *MOH*.
¿Para cuándo un *Medal of Honor* para PlayStation Portable?
Estamos siempre buscando nuevas formas de expandir la franquicia y se supone que *Medal Of Honor Airborne* va a redefinir la serie, pero más allá de ese propósito no podemos darte más información hasta nuevo aviso.

LA SAGA

Desde 1999 las consolas de Sony han sido testigos del paso de cinco entregas de Medal Of Honor. La evolución ha seguido una curva creciente de los dos títulos que inauguraron la franquicia en PSone hasta Medal Of Honor European Assault, convirtiendo a la saga en un punto de referencia para los shooters en primera persona sobre la Segunda Guerra Mundial. Ahora, EA Games revitaliza su creación para seguir en la cresta de la ola.

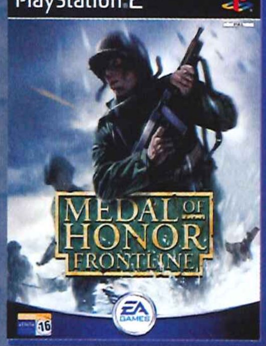


MEDAL OF HONOR PSONE (1999)



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND PSONE (2000)

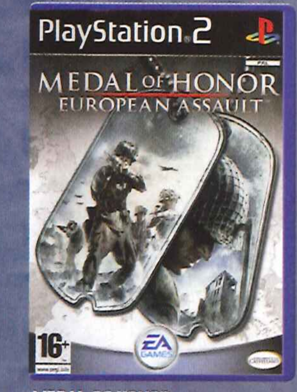




MEDAL OF HONOR FRONTLINE PLAYSTATION 2 (2002)



MEDAL OF HONOR RISING SUN PLAYSTATION 2 (2003)



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT PLAYSTATION 2 (2005)

LOS CONTENDIENTES EN EL CONFLICTO

Boyd Travers es un paracaidista de las fuerzas armadas estadounidenses. Su primera misión será participar en la Operación Husky, con la que las tropas aliadas se lanzaron a la conquista de Sicilia. A través de sus ojos vivirás la Segunda Guerra Mundial desde una nueva perspectiva: las incursiones aéreas, desde la primera misión ya citada hasta la Operación Varsity en la que se lanza la última ofensiva contra las tropas nazis antes de entrar en Berlín.





tura de tomar decisiones tácticas sin tiempo casi para pensar, para evitar la sensación de estar vagando sin sentido (algo muy habitual en títulos con entornos abiertos). Una buena muestra de la dirección que ha tomado ***Medal Of Honor Airborne*** es el *Affordance Engine*, un motor de Inteligencia Artificial que da a los personajes no controlados por el jugador una idea del valor táctico del entorno, para que adopten las decisiones más adecuadas. Se consigue así un comportamiento muy realista de los soldados, que te ayudarán y se unirán a ti libremente a lo largo de cada misión. Aquí entra en juego la posibilidad de dar órdenes de manera bastante sencilla (un sistema parecido al empleado en *MOH: European Assault*) para controlar a tu pelotón, sin llegar a profundizar demasiado en lo puramente estratégico. Pero siempre manteniendo un ritmo de juego vivo, que ofrece una visión hasta cierto punto fidedigna de las experiencias de un paracaidista en la Segunda Guerra Mundial.

RIGOR HISTÓRICO

Una vez más, **EA Games** cuenta con la colaboración del capitán Dale Dye, un veterano de la guerra de Vietnam y que tras su paso por la revista *Soldier Of Fortune* decidió fundar **Warrior Inc.** Esta compañía ofrece asesoramiento militar a la industria del entretenimiento, como ha hecho con los últimos siete *Medal Of Honor*. Lo más destacado dentro de

ARMAS REALES

El Ejército Aliado realizó todo tipo de modificaciones en sus armas para conseguir que fueran más precisas y manejables. MOH Airborne muestra este aspecto con una opción que te permitirá hacer lo mismo con tu arsenal. Un completo equipamiento armamentístico que, como es habitual en la saga, reproduce fielmente modelos utilizados por ambos bandos durante el conflicto.



WORK IN PROGRESS

Una superproducción de la talla de Medal Of Honor Airborne no puede dejar nada al azar, por eso resulta vital que los grafistas recreen los posibles escenarios con toda profusión de detalles. Semejante tarea deja tras de sí miles de bocetos en los que se pueden ver los entornos que terminarán formando parte del juego. Estos son una pequeñísima muestra.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE LLEGARÁ A LAS TIENDAS A FINALES DE 2006





ESCENARIOS > EA Games ha diseñado entornos amplios para facilitar la sensación de libertad del jugador. De hecho, según va cayendo podrá ver toda la superficie y los objetivos de la misión para seleccionar su lugar de aterrizaje.

ANIMACIÓN FACIAL

Para aprovechar las nuevas ventajas que proporciona el hardware de PlayStation 3, EA Games ha utilizado la tecnología U-Cap para recrear fielmente a un nivel fotorrealista las animaciones del rostro humano. Es el mismo sistema empleado en la dos últimas entregas de The Matrix y, como se puede ver en las imágenes, el resultado final es asombroso. De esta forma se alcanza un grado de simulación del comportamiento como jamás se había visto antes en un programa.



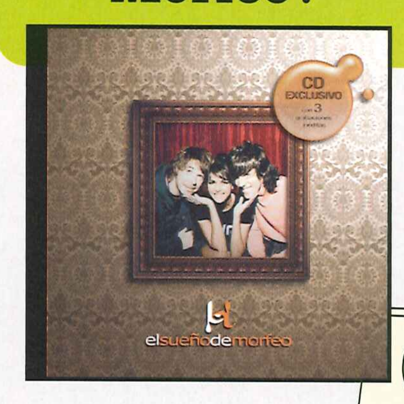
esta labor en esta nueva entrega es que se ha diseñado un sistema para mejorar armas, reflejando las aptitudes del ejército Aliado en este terreno. Sus soldados hicieron auténticas virguerías adaptando su equipo, para alcanzar una ergonomía, precisión y rapidez más depurada a la hora de recargar en pleno combate.

UN NUEVO HORIZONTE

Uno de los grandes alicientes de ***Medal Of Honor Airborne*** va a ser su desembarco en las consolas de nueva generación. La potencia del *hardware* de **PlayStation 3** no sólo va a determinar mejoras en la Inteligencia Artificial, según Patrick Gilmore (productor del juego), pues va a dar un paso de gigante en lo que se refiere a la simulación del comportamiento humano, aunque serán los gráficos los que marquen la diferencia a primera vista con la versión de **PlayStation 2**. El uso de la tecnología *Universal Capture* (U-Cap), diseñada por George Borshukov y utilizado en la segunda y tercera parte de *The Matrix*, permite producir una animación de expresiones faciales fotorrealista. Sin duda, la mejor forma de saber cómo se está sintiendo el soldado que ha puesto su vida en tus manos. Aún será necesario esperar hasta finales de 2006 para ver el juego en las tiendas, **EA Games** se encuentra todavía en plena etapa de pre-producción y todo apunta a que, una vez más, te vas a encontrar con un título que te hará rascarte el bolsillo.



Contrata la Tarjeta MTV CAJA MADRID y te regalamos un CD exclusivo* de "El sueño de Morfeo".

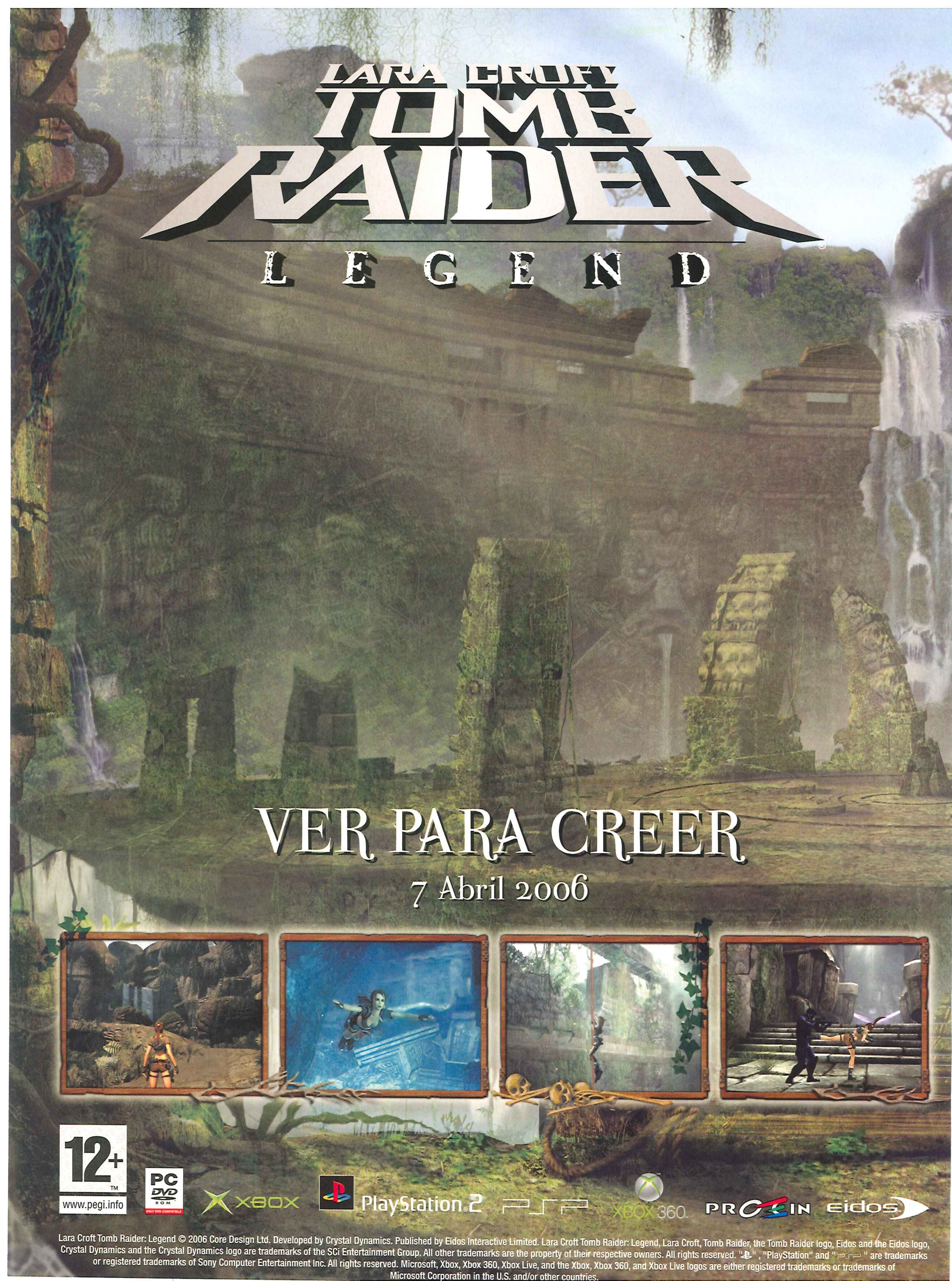


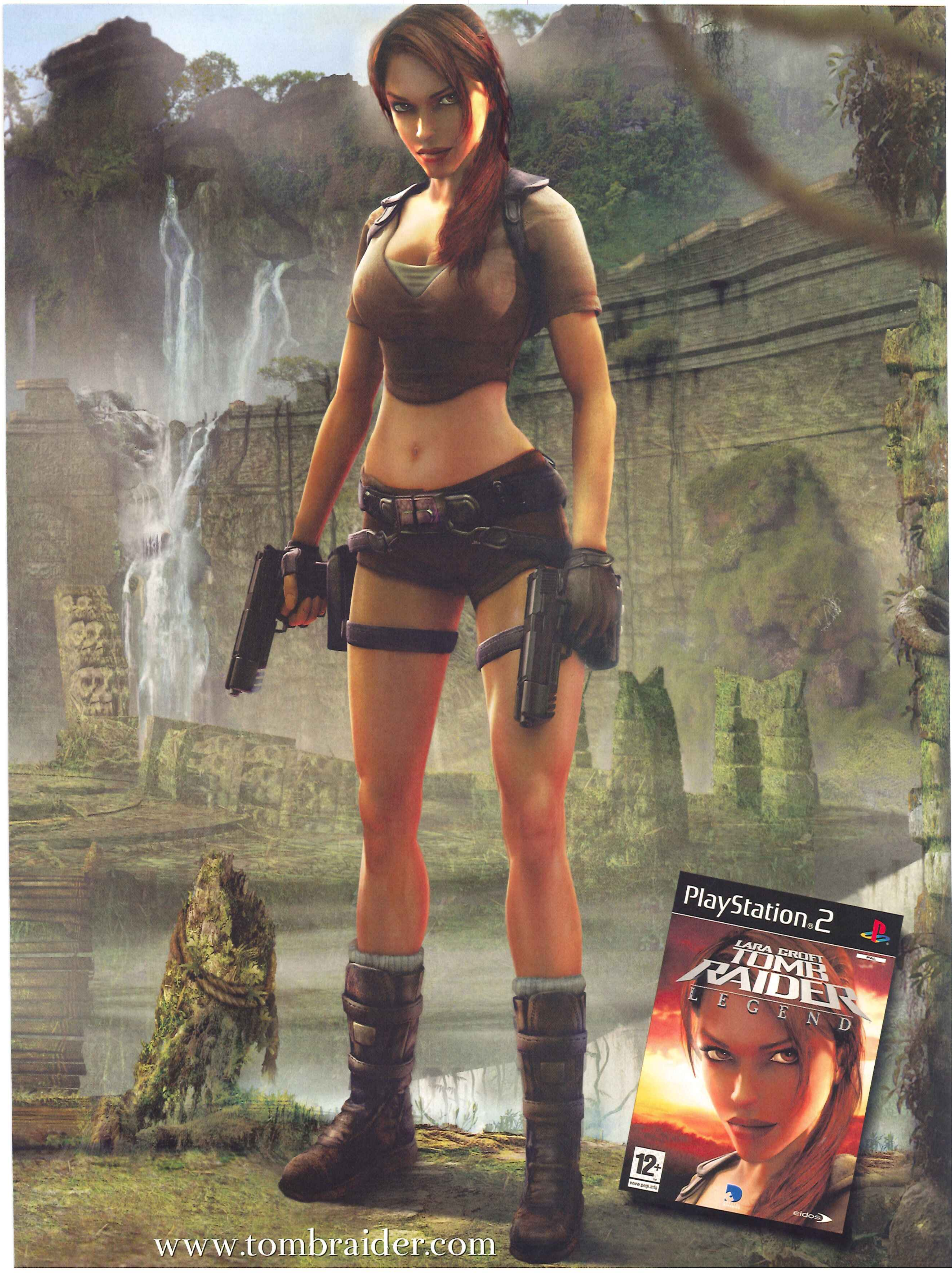


*Promoción válida del 1 de marzo al 30 de abril de 2006 o hasta fin de existencias (60.000 unidades).

902 2 4 6 8 10
WWW.CAJAMADRID.ES




LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
VER PARA CREER
7 Abril 2006
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX
PlayStation.2
PSP
XBOX 360
PROEIN
Eidos
Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.


PlayStation 2
LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
PAL
12+
www.pegi.info
eidos
www.tombraider.com



GUITAR HERO

LA REVOLUCIÓN MUSICAL

Se acabó el hacer «air guitar» con la raqueta de tenis. Guitar Hero te convertirá en un dios del metal, un astro del rock. ¡Agarra la guitarra y triunfa!

POR **NEMESIS**

El juego más agotado en las tiendas de Estados Unidos durante las pasadas navidades no es un *RPG*, ni un simulador deportivo, ni la licencia de una peli de éxito. Es ***Guitar Hero***, la última esperanza de todos aquellos que hemos nacido sin oído para la música, pero que adoramos el *rock*. Sin necesidad de aprender solfeo, ni apuntarte a un curso de guitarra por correspondencia podrás tocar temas legendarios de grupos como *Motörhead* (*Ace Of Spades*), *The Ramones* (*I Wanna Be Sedated*) o *Deep Purple* (*Smoke On The Water*), usando para ello el peculiar mando que acompaña a esta producción de **Red Octane** y **Harmonix**: una reproducción (a escala menor) de una guitarra eléctrica *Gibson SG*. De acuerdo, la idea no es precisamente nueva, **Konami** ya hizo algo muy parecido con *Guitar Freaks* en los tiempos de la **PSone**, pero **Red Octane** ha hecho precisamente lo que los japoneses predicaron durante



KERRANG! > Como en Beatmania o G. Freaks, debes pulsar el color correcto en el momento exacto.

MERCHANDISING

Red Octane ha sabido explotar a conciencia no sólo el éxito de Guitar Hero, sino el potencial que ofrece Internet. En www.redoctane.com podrás comprar desde camisetas con el logo hasta una guitarra exclusiva de color cereza, para el segundo jugador, al precio de 49,99$.

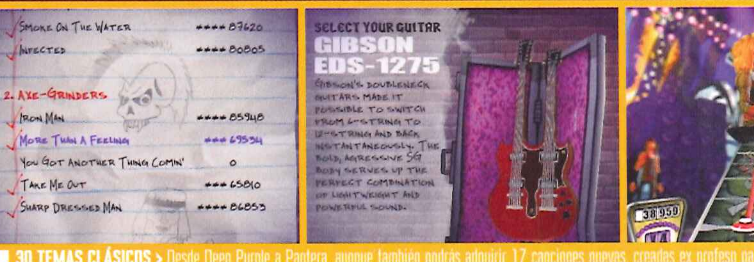






8 PERSONAJES > Cada uno de ellos responde a un estereotipo clásico: está el heavy, una pareja de punks, el virtuoso a lo Jimmy Hendrix...





30 TEMAS CLÁSICOS > Desde Deep Purple a Pantera, aunque también podrás adquirir 17 canciones nuevas, creadas ex profeso para el juego

GIBSON SG

Uno de los grandes atractivos de Guitar Hero es su mando, una fiel reproducción a escala de la guitarra eléctrica Gibson SG, todo un clásico.

su despegue tecnológico de los años 60, que es copiar lo ya existente y mejorarlo. ***Guitar Hero*** recoge el concepto de *Guitar Freaks* y lo optimiza en todos los campos. Primero en lo referente al mando, reproduciendo una guitarra legendaria, incorporándole dos botones más en el mástil (cinco) y una palanca para hacer los vibratos (lo que los expertos llaman el trémolo). Luego mejoraron la mecánica, permitiendo alargar las notas, distorsionarlas con el trémolo y haciendo que el control sea mucho más instintivo que en *Guitar Freaks*. Las notas van cayendo en cascada desde el fondo de la pantalla, permitiendo al jugador estar preparado para apretar el color correspondiente al tiempo que «puntea» con la palanca situada en la caja de la pequeña *Gibson*. Pero por encima de todo, el secreto del éxito de ***Guitar Hero*** reside en la selección de canciones incluidas,





AGUANTA LA NOTA > Las barras te indican que debes mantener apretado los pulsadores (tanto los del color correspondiente como el de la caja de la guitarra)

30 versiones de grupos tan conocidos como *Franz Ferdinand, Bad Religion, Black Sabbath, Boston, Queen, Megadeth, The Donnas, Pantera* o *Audioslave*. Emularás los escalofriantes punteos de esas dos bestias llamadas Jimmy Hendrix y Eric Clapton, mientras pasas de tocar en el sótano de una casa a llenar estadios de fútbol. Los cuatro niveles de dificultad de ***Guitar Hero*** garantizan que nadie se sentirá frustrado al jugar (el modo Fácil limita a tres los botones a pulsar en el mástil) y la curva de dificultad es mucho más suave y lógica que en *Guitar Freaks*. En menos de una semana deslumbrarás a tus colegas interpretando *Bark At The Moon*. Pero lo mejor, lo más alucinante de ***Guitar Hero*** es que va a dejar de ser una exclusiva de los americanos, el objeto a envidiar de ese colega que ha regresado de EE.UU. con la maldita *Gibson* bajo el brazo. ***Guitar Hero*** llegará a España el próximo mes de mayo de la mano de **Virgin Play**, con la guitarra negra, la misma banda sonora y esa adictiva mecánica que nos ha robado horas de sueño durante las últimas semanas. ¡Saludos, hijos del *Metal*! Vuestros sueños se han hecho realidad. Agarrad la *Gibson*, subid el volumen del televisor y echad abajo las paredes a base de *riffs*.

EL SECRETO ESTÁ EN EL TRÉMOLO

Esta pequeña palanca, conocida como «whammy bar», situada en la caja de la Gibson SG te permitirá distorsionar las notas sostenidas a tu antojo, multiplicando los puntos mientras emulas a Jimmy Hendrix.

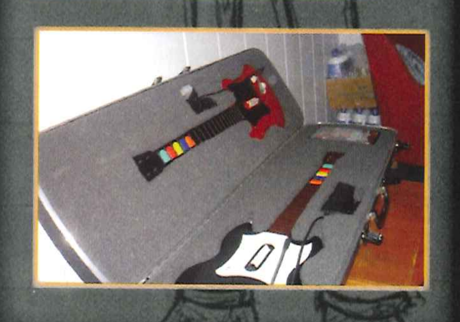


LOCOS POR GUITAR HERO

El nivel de fanatismo de miles de usuarios por Guitar Hero queda reflejado en el foro oficial (forum.guitarherogame.com), donde podrás intercambiar consejos y ver cómo otros han rediseñado sus propias guitarras: ¡hay uno que se ha construido una Gibson Flying V!









LA TIENDA > Aquí podrás comprar nuevas canciones y guitarras.



YIMMY Y JENDRIS > Nuestra redacción sufrió en sus carnes la furia del Metal de la mano de estos dos virtuosos de los cinco botones. Luego estrellaron sus guitarras sobre la espalda de The Elf.

SU PRECIO EN ESPAÑA, CON GUITARRA, SERÁ DE 79,95 EUROS

PRACTICA
LA ABSTINENCIA



NADA DE AZÚCAR

MAX SABOR
NO TE PREOCUPES
NO TIENE AZÚCAR

LOS ANTECEDENTES DE GU

POR **DOC**



GUITAR FREAKS

EL PRIMER SIMULADOR DE GUITARRA ELÉCTRICA ES DE KONAMI

En 1999 y, tras el arrollador éxito de sus títulos *BeatMania*, **Konami** lanzó en los salones recreativos y en **PlayStation** el primer simulador de guitarra eléctrica. A éste le seguirían otros títulos musicales como los que pueblan estas dos páginas. El sistema de control de ***Guitar Freaks*** es prácticamente idéntico al de *Guitar Hero*, aunque el título de **Konami** es algo más exigente con la precisión de las notas y, como es evidente, sólo requiere el uso de tres botones en lugar de los cinco con los que se jugará al título de **Red Octane**. Tras su segunda entrega, la aparición en los salones japoneses (y en **PS2**) ha ido siempre de la mano de **DrumMania**.



PARA VIRTUOSOS > Pese a tener sólo tres botones en el mástil, la dificultad era altísima.



GUITARRA > Mando como el de la coin-op para PS2.

BEATMANIA

EL SIMULADOR MUSICAL QUE COMENZÓ LA REVOLUCIÓN

Antes de *Guitar Freaks*, **Konami** creó el que se convertiría en el simulador musical por excelencia. Para jugar a las primeras entregas de la saga, había que accionar con ritmo cinco teclas y girar un plato a modo de *scratch*. Las últimas, denominadas *DX*, utilizan siete teclas. En Japón se han jugado nada menos que a 30 diferentes versiones de la exitosa saga de **Konami**.



IIDX > La versión más actual requiere el uso de siete botones.



LOS PRECURSORES

La moda de los simuladores musicales no la comenzó Konami, sino NanaOnSha y su divertido Parappa The Rapper, en el que había que «rapear». Después llegó Um Jammer Lammy, protagonizado por una vaca rockera y más tarde, el original Vib Ribbon.

TAR HERO





■ **BATERÍA >** Un buen jugador podría tocar una batería de verdad.

DRUMMANIA

La segunda entrega de *Guitar Freaks* llegó a los salones junto a un nuevo simulador, en esta ocasión de batería. La peculiaridad que tenía esta nueva recreativa es que la disposición de los parches (creados por **Yamaha**) y el desarrollo de las canciones podría dar a un buen jugador la habilidad de tocar una batería real.

POP'N MUSIC

Los originales diseños de *MZD Design* eran la carta de presentación perfecta para un simulador complicado (9 botones) con un divertido sistema de control sobredimensionado.



■ **9 BOTONES >** El control en la coin-op es especialmente divertido debido al gran tamaño de los botones.









■ **NANA ON SHA >** La compañía japonesa fue la primera en crear un juego interactivo musical. Su primer lanzamiento fue Parappa The Rapper.

KEYBOARDMANIA

El colmo de la dificultad. A los jugones japoneses no les fue suficiente con los 9 botones de *Pop'n Music*, y la mejor forma de satisfacerlos era a través de un teclado con dos octavas (24 teclas). En **PS2** aparecieron tres entregas, y el teclado USB que hay bajo la pantalla era el incluido con el primer *KeyboardMania*.



■ **24 TECLAS >** El título más complicado de la «serie musical» (Bemani) de Konami se toca con este teclado.



TAIKO NO TATSUJIN



Namco se une a la fiebre de los simuladores musicales con un juego similar, aunque más básico, a *DrumMania*. Los tambores tradicionales japoneses **Taiko** son los protagonistas en el simulador musical más «cute» de los salones nipones y del catálogo de **PS2**.

midway gamers' day 2

Un viaje de

VIENTO EN POPA... Midway prepara un año repleto de promesas con fuerte renombre. Nuevas franquicias y continuaciones de sagas ya consagradas son las apuestas para 2006

SPY HUNTER
NOWHERE TO RUN

Este verano llegará a las salas de cine de todo el mundo uno de los nuevos filmes de John Woo, basado en el aclamado videojuego *Spyhunter* y protagonizado por Dwayne «The Rock» Johnson (*El Rey Escorpión, Doom*). Aprovechando el estreno de la película, los estudios **Terminal Reality** (*BloodRayne, Aeon Flux*) están preparando su homónimo en **PlayStation 2**, un giro de 180 grados en la mítica saga de **Midway** al incluir por primera vez misiones en tercera persona fuera del legendario *Interceptor*.

Utilizando la tecnología más avanzada en *motion capture*, se ha creado un clon jugable de «The Rock» con el que deberás superar las distintas fases a pie que presenta el juego (un 50% del desarrollo total). Así, podrás efectuar diferentes *combos* para abatir a los enemigos. Además, a bordo del vehículo dispondrás de numerosas armas y *gadgets*, muy útiles para despejar el camino.



INTERCEPTOR > El legendario vehículo de la saga de Midway seguirá ofreciendo velocidad y armamento a raudales. Las fases de conducción van alternándose con las misiones en tercera persona.

DOBLE PARA «THE ROCK»

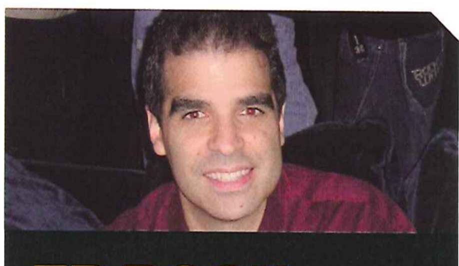
La compañía norteamericana Realscan 3D está detrás de los resultados obtenidos con las técnicas de motion capture aplicadas a «The Rock». Con un gran currículum a sus espaldas (han trabajado para Disney o Fox, entre otras), al doble conseguido para el juego se le ha dotado de unos movimientos que te permitirán realizar todo tipo de acciones para acabar con los enemigos.

2006 Oscar

POR GRADIUS

Con motivo de la presentación del nuevo catálogo de la compañía norteamericana para 2006 acudimos a la ciudad de Los Ángeles dispuestos a presenciar un espectáculo similar al del excelente evento realizado hace casi justo un año en Las Vegas, donde se dieron cita grandes éxitos del ya extinto 2005. Tras lo visto en la ciudad angelina, llegamos a la conclusión de que, a expensas de revelar nuevas armas en el cercano **E3**, los títulos mostrados se ajustan a la época de cambio que atraviesa el sector. Pocos juegos, pero mayores costes de producción y desarrollo orientados, en su mayoría, a la próxima generación. Sólo tienes que echar un vistazo a nuestra sección *Mundo PlayStation 3* para hacerte una idea de ello. Lo expuesto para **PS2** y **PSP** los encontrarás en las próximas tres páginas. Buenas aunque precoces promesas...

MORTAL KOMBAT



ED BOON

CREADOR DE LA SAGA MORTAL KOMBAT

En exclusiva para PS2 R.O. Ed Boon nos concedió una entrevista de la que os dejamos a continuación los mejores testimonios. Nos sorprendió su habilidad para entender el castellano (tiene familiares hispanos). Hablar, eso sí, «ni papa»...

1.- ¿Cuál ha sido tu mayor inspiración para crear el univeso Mortal Kombat?

Los personajes y escenarios son una mezcla de universos reflejados en el mundo del cine y el cómic, aunque siempre he sentido una gran debilidad por las películas de Bruce Lee.

2.- ¿Qué aspectos destacarías del nuevo Mortal Kombat? Es típico decir siempre que una continuación es mejor que el juego anterior...

No puedo asegurar que MK: Armageddon sea el mejor Mortal Kombat creado hasta la fecha, pero sí el más grande y completo. Dispone de 60 personajes, customización de tu propio luchador y modo On-line.

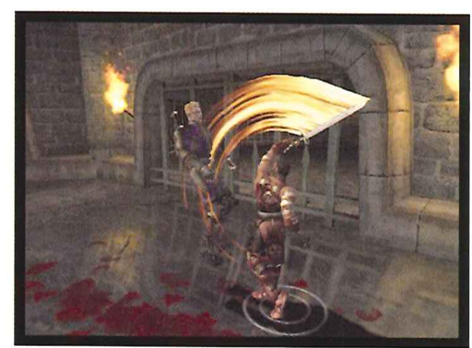
3.- Como jugador ocasional, ¿cuál es tu videojuego favorito?

Sin duda alguna, Guitar Hero.

ARMAGEDDON
PS2

Tras la pausa realizada con *Shaolink Monks*, el *beat'em-up* más sangriento de todos los tiempos vuelve para ocupar su hueco dentro de los juegos de lucha.

Y lo hace con un producto que nos recuerda en demasía a *Soul Calibur III*. Con las premisas de poder crear un luchador a tu antojo, ***Armageddon*** encierra más de 60 personajes, un nuevo y remozado modo *Konquest* y modo On-line para librar batallas por todo el globo. Previsto para el próximo Otoño, no faltarán los *combos* especiales para sembrar el terror de todos los padres del planeta. Mucha sangre y combates a vida o muerte te esperan...



MÁS KETCHUP > Una de las novedades de esta secuela es la posibilidad de crear un fatality personalizado, despertando absolutos ríos de sangre...

UNCHAINED
PSP

Tras el anuncio de *Tekken: Dark Resurrection*, **Midway** se suma al carro de adaptaciones para **PSP** con esta versión del *beat'em-up* más sangriento de la historia. Incluye seis luchadores exclusivos, todos los *fatalities* de la serie, modo *Konquest*, minijuegos y opción *Wi-Fi* para medirte con otra persona. El estudio responsable está siendo **Climax**.

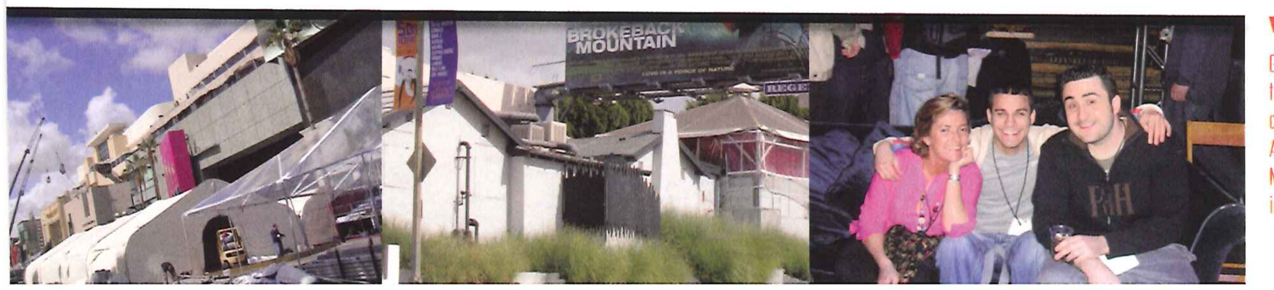




CREA TU PROPIO PERSONAJE

Al igual que en Soul Calibur III, tendrás la posibilidad de jugar con los personajes preestablecidos o crear un luchador partiendo desde cero. Las posibilidades de customización son casi infinitas.





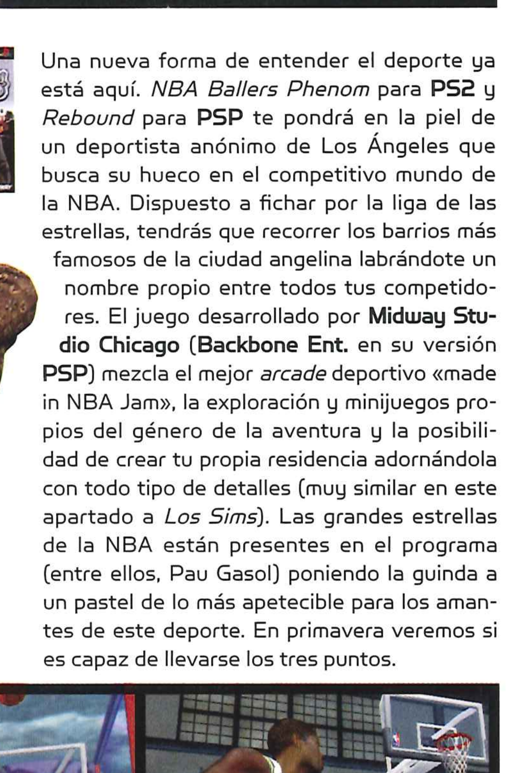
WE ❤ LOS ÁNGELES

Gracias al esfuerzo de Virgin Play disfrutamos de una inolvidable estancia en la ciudad de las compras por excelencia. Acompañados por Teresa Núñez (PR Manager), recorrimos los enclaves más importantes de una ciudad de cine.





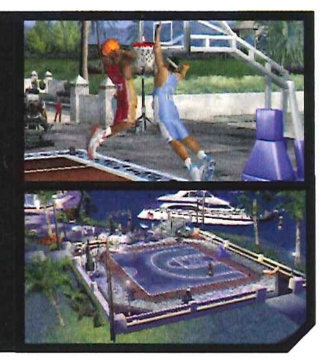
NBA BALLERS



Una nueva forma de entender el deporte ya está aquí. *NBA Ballers Phenom* para **PS2** y *Rebound* para **PSP** te pondrá en la piel de un deportista anónimo de Los Ángeles que busca su hueco en el competitivo mundo de la NBA. Dispuesto a fichar por la liga de las estrellas, tendrás que recorrer los barrios más famosos de la ciudad angelina labrándote un nombre propio entre todos tus competidores. El juego desarrollado por **Midway Studio Chicago** (**Backbone Ent.** en su versión **PSP**) mezcla el mejor *arcade* deportivo «made in NBA Jam», la exploración y minijuegos propios del género de la aventura y la posibilidad de crear tu propia residencia adornándola con todo tipo de detalles (muy similar en este apartado a *Los Sims*). Las grandes estrellas de la NBA están presentes en el programa (entre ellos, Pau Gasol) poniendo la guinda a un pastel de lo más apetecible para los amantes de este deporte. En primavera veremos si es capaz de llevarse los tres puntos.

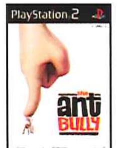
BALONCESTO PORTÁTIL

Básicamente nos encontramos con la clásica adaptación PS2-PSP que incorpora como principal novedad la inclusión de modo Wi-Fi para dos jugadores. El resto de características y virtudes de NBA Ballers Phenom están recogidas en la versión portátil, con especial mención a las excelentes recreaciones faciales que te permitirán reconocer a las estrellas de la NBA. El lanzamiento del juego está fijado igualmente para primavera. La preview, el mes que viene...



THE ANT BULLY



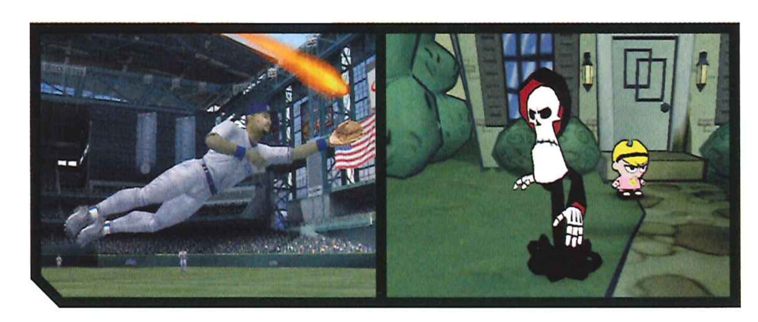


Fruto de un nuevo acuerdo con **Warner Bros**, **Midway** ya está desarrollando la adaptación a consola de dos nuevos filmes de animación que seguramente arrasarán en las salas de cine durante el próximo Invierno y Verano respectivamente: *Happy Feet* y *The Ant Bully*. Este último llegará a **PlayStation 2** al mismo tiempo que el largometraje, producido por Tom Hanks y Gary Goetzman (*The Polar Express*). En la piel de un muchacho de 10 años de edad que ha visto reducidas sus dimensiones al tamaño de una hormiga, deberás recorrer más de dieciocho misiones para conseguir de nuevo tu humana libertad. Además, podrás explorar un ecosistema que refleja fielmente el espíritu de la película. *The Ant Bully* hará las delicias de los más pequeños de la casa.

MADE IN USA



Muchos son los juegos que **Midway** sólo tiene pensado comercializar en el continente americano, reflejo de la cultura y gustos de nuestros colegas yanquis. Lucha libre, béisbol y fútbol americano son algunas de las apuestas de una compañía cuyos beneficios económicos los obtiene en gran medida del público norteamericano. Nosotros seguiremos disfrutando de *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*... Que no falten.







UN NUEVO AMANECER

UN NUEVO HÉROE

UN NUEVO ENEMIGO



Un amanecer teñido de rojo



MANHATTAN YEAR 1978 LEFT LANE

MANHATTAN YEAR 2006 EXIT ONLY

PlayStation 2

DRIVER PARALLEL LINES

ATARI

CON LA COLABORACIÓN DE:

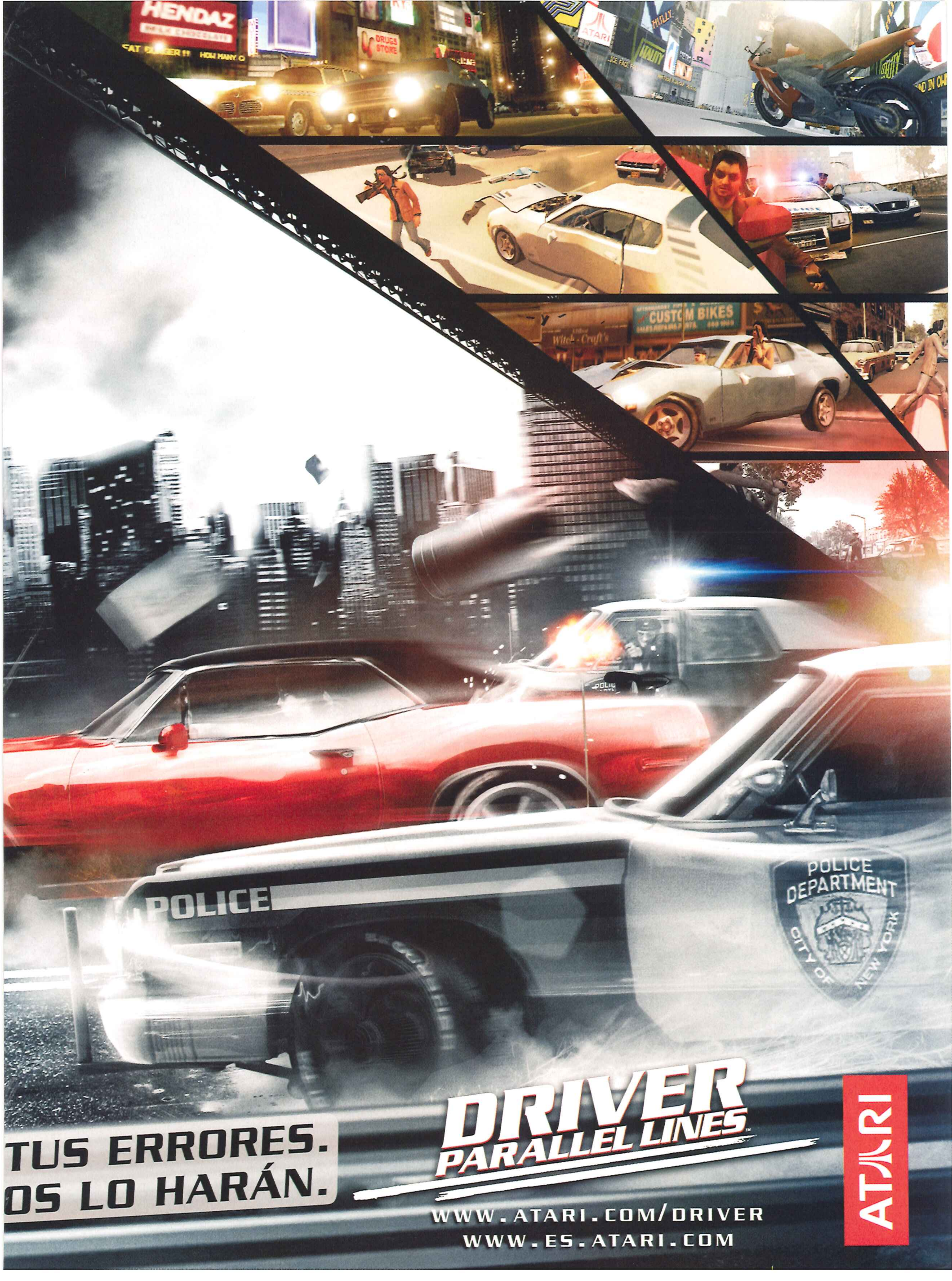
40 PRINCIPALES

EN 1978 PAGASTE PO
EN 2006 O





PlayStation 2


TUS ERRORES.
OS LO HARÁN.
DRIVER
PARALLEL LINES
WWW.ATARI.COM/DRIVER
WWW.ES.ATARI.COM
ATARI
POLICE
POLICE DEPARTMENT
CITY OF NEW YORK
CUSTOM BIKES
HENDAZ



ESCENARIOS > La arquitectura de los circuitos se ha trasladado con una fidelidad impresionante al juego.

Evolution GT

SIMULACIÓN A LA ITALIANA

El abigarrado género de la conducción pronto contará con un nuevo representante. Sin hacer mucho ruido, una producción de un pequeño grupo de programación italiano podría dar la sorpresa y «merendarse» a sus rivales gracias a un acercamiento novedoso y a una profesionalidad fuera de toda duda.

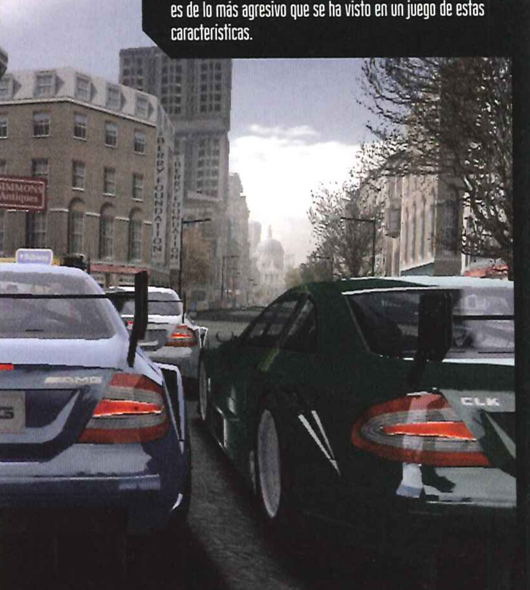


EL TIEMPO > El estado del pavimento influirá drásticamente en la conducción.

REALISMO > El modelado de los vehículos tiene en cuenta todos y cada uno de los detalles de los mismos, desde las luces hasta la publicidad.

LONDRES > Es una de las ciudades incluidas en el juego. También están Barcelona, Milán, Albacete...

DEPORTIVOS > Los reyes de la carretera están presentes en el juego.
DE SERIE > Aunque también hay sitio para modelos más «normalitos».



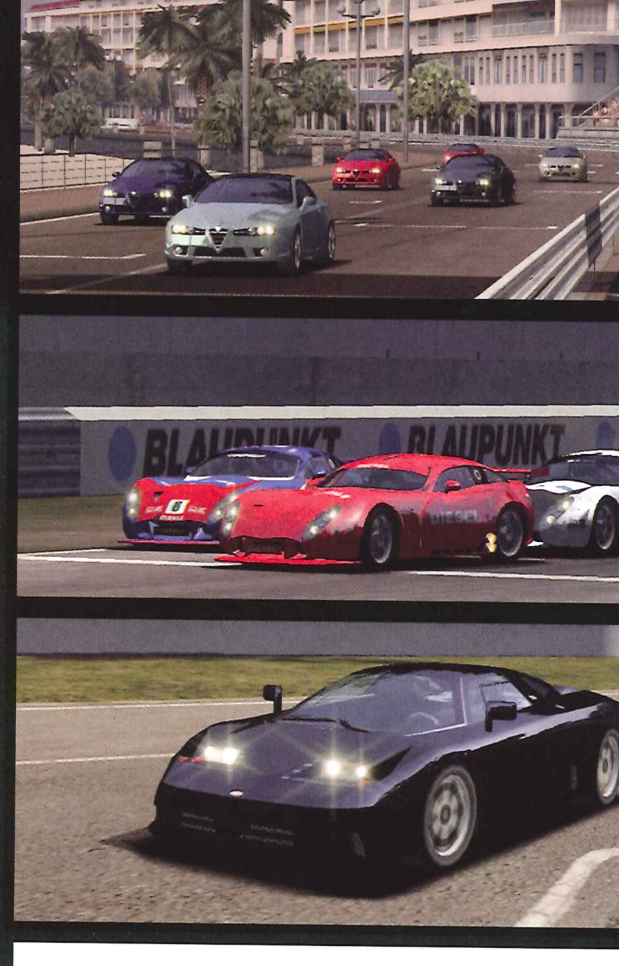
RIVALIDAD > El comportamiento de los competidores es de lo más agresivo que se ha visto en un juego de estas características.



Meternos en la piel de un piloto profesional de carreras es algo que han intentado conseguir muchos desarrolladores, pero hasta la fecha no habíamos visto una propuesta como la de los italianos de **Milestone**. Tomando elementos de otros géneros que hasta ahora parecían irreconciliables (como los RPG) han desarrollado un simulador de conducción con todas las de la ley en cuanto a realismo en lo que a la conducción se refiere y en el apartado gráfico, pero que presenta conceptos muy novedosos. Además de las características del vehículo, entran en juego las del propio piloto. Su resistencia, capacidad para adelantar, frenar o acelerar, o sus dotes de intimidación influirán en las carreras y podrán ser mejoradas a medida que ganes pruebas. De esta manera se da un giro a un género que hasta el momento sólo se centraba en la evolución de los coches. La elevada inteligencia artificial de los rivales hará que cada carrera sea un auténtico desafío, y esta rivalidad se mantendrá a lo largo de toda la temporada, pues también estarás al corriente de los progresos de tus compe- >



A REBUFO > Colocarte detrás de los rivales te permitirá ganar ventaja. CAPACIDADES > Girar con precisión será una de las habilidades que podrás ir mejorando a medida que avances en el juego.





UN GARAJE MUY EUROPEO

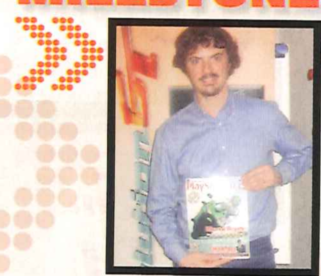
Los programadores de Milestone han optado por incluir modelos reales de las marcas más populares de nuestro continente. De esta manera, encontrarás vehículos de Audi, Renault, Volkswagen, Opel, Seat, Alfa Romeo, TVR, Pagani, Mercedes... En total serán más de 30 diferentes.



MERCEDES Y CÍA. > Las escuderías europeas son las protagonistas del juego, aunque también aparece alguna que otra americana como Chevy.

tidores. Otros aspectos novedosos con los que han jugado los desarrolladores son, por ejemplo, la posibilidad de utilizar el «rebufo» (espacio aerodinámicamente favorable que se produce tras un rival) para ganar velocidad o el peculiar «efecto del tigre», que permite retroceder en el tiempo unos segundos para corregir errores. Las comparaciones con *Gran Turismo* serán, por otro lado, inevitables. Más que un rival (en cuanto a número de circuitos y vehículos no tiene nada que hacer), ***Evolution GT*** puede convertirse en un perfecto complemento. El motor gráfico, como verás por las pantallas (todas están extraídas directamente del juego) tiene poco que envidiar a los mejores del género y todo parece indicar que su jugabilidad, pese a ser bastante exigente (nadie ha dicho que la carrera de un piloto sea fácil), estará a la misma altura. Tan sólo tememos que la falta de renombre de la compañía y del juego pueda dañar el éxito del mismo, algo que realmente no se merece.

LA HISTORIA DE MILESTONE



Este grupo de programación situado en la bella ciudad italiana de Milán (que recientemente visitamos) se fundó en 1996 y pertenecía al extinto sello de **Virgin Interactive**. Su primer proyecto fue el *arcade* de conducción *Screamer 2* para PC, que gozó de un gran éxito internacional. Poco después continuaron esta saga con *Screamer Rally*. Siempre se han especializado en juegos de conducción y por ello fueron elegidos por la gigante americana **Electronic Arts** para realizar su serie de simuladores de motociclismo *Superbike World Championship*, que hoy por hoy continúa siendo considerado como uno de los mejores títulos del género. Recientemente lanzaron para **PlayStation 2** una peculiar producción titulada *S.C.A.R.* *(Squadra Corse Alfa Romeo)*, en la que se centraban en la marca *Alfa Romeo*. Muchos de los aspectos que han dado forma al genial ***Evolution GT*** fueron ya «ensayados» en este anterior juego. Aunque pasó sin pena ni gloria por el mercado español, algunos supieron apreciar todas sus innovaciones, como es el caso de nuestro querido director The Elf.



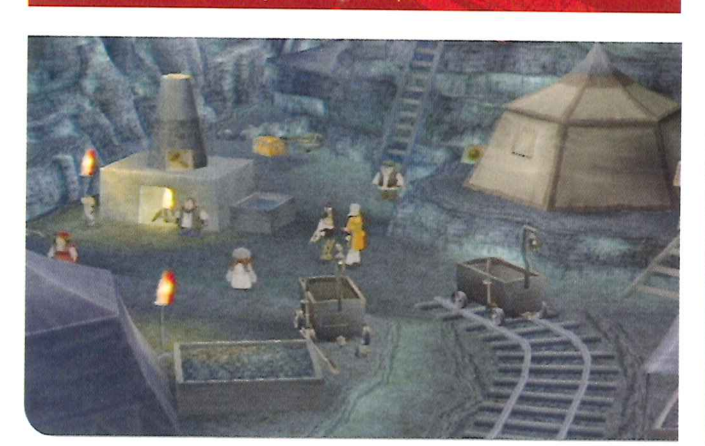
Las sagas que se expanden a lo largo del tiempo son una constante dentro del género de los RPG, y este mes te presentamos el último capítulo de una de las más reconocidas internacionalmente.



CUARTEL GENERAL > Uno de los aspectos más populares de la saga, y que vuelve a estar presente en esta entrega, es la gestión del «hogar» de los personajes. Se podrá ampliar con todo tipo de estancias, como estos baños donde los protagonistas se darán un respiro.



DUELOS A MUERTE > En determinadas ocasiones se deberá combatir cara a cara contra un enemigo.





GENSO SUIKODEN V

108 ESTRELLAS BRILLAN DE NUEVO



BATALLAS CAMPALES > La estrategia vuelve a estar presente.





COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **23 FEBRERO 2006**

La primera entrega de esta genial saga apareció hace ya diez años cuando **PSone** acababa de nacer. Ésta y su secuela fueron de los pocos RPG que vieron la luz en Europa, su peculiar sistema de juego, los carismáticos personajes y su gran banda sonora lo convirtieron de inmediato en un clásico. El tercer capítulo vio la luz en **PS2**, pero lamentablemente nunca llegó aquí. Hace cosa de un año **Konami** lanzó el último hasta la fecha. A pesar de su calidad, estaba lejos de lo que estábamos acostumbrados y su desarrollo se había simplificado tanto que muchos *fans* quedaron decepcionados. Para solucionar este pequeño desliz los programadores originales han creado una nueva entrega que recoge todo lo mejor de la saga y actualiza enormemente el aspecto gráfico. La historia se centra en el personaje del príncipe del reino de Falena, gobernado con mano de hierro por su madre. Tras una revuelta en una de sus ciudades, el protagonista es enviado a investigar la situación, y en este punto es donde comienza la acción. La aventura llevará al grupo de héroes a recorrer nuevos continentes en busca de la mítica «Runa del Sol». El desarrollo se basa en gran parte en la exploración de grandes entornos vectoriales, con control total



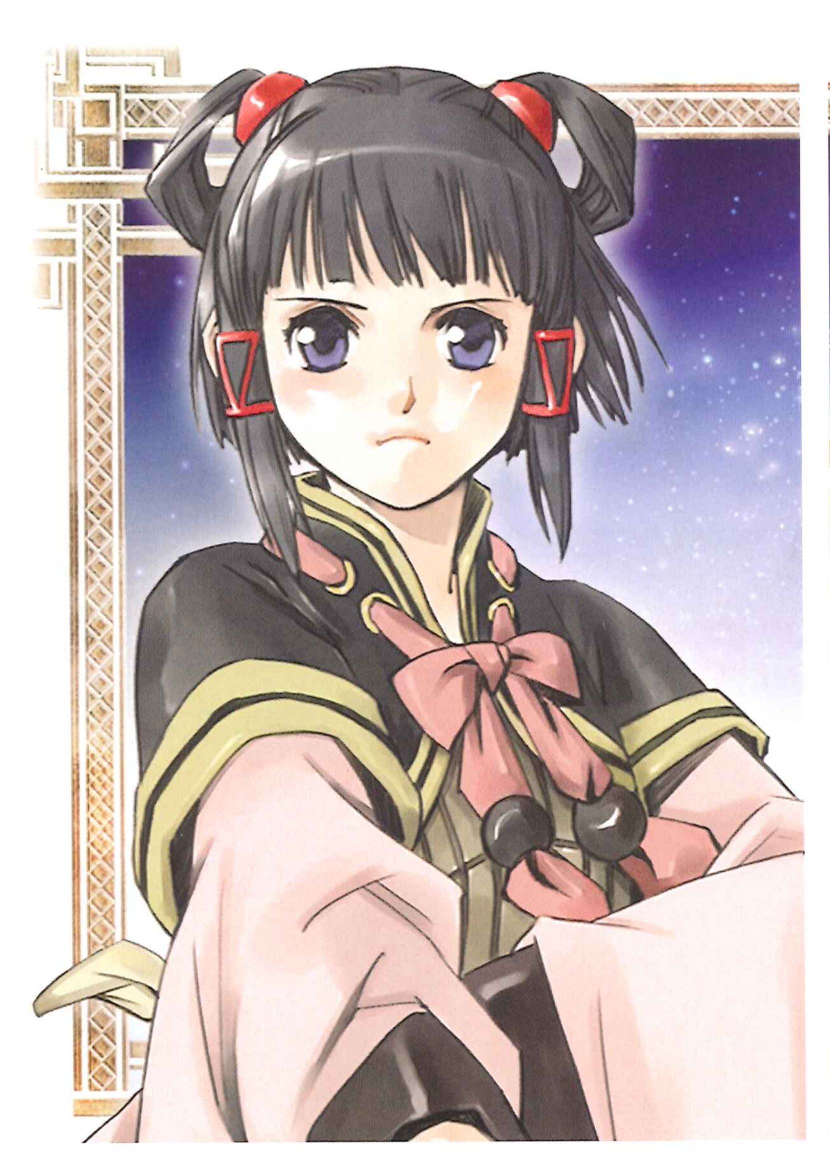
TOP 5

1. SENGOKU MUSOU 2 (KOEI)
2. GENSO SUIKODEN V (KONAMI)
3. MAKAI SENKI DISGAEA 2 (NIPPON ICHI)
4. MONSTER HUNTER 2 (CAPCOM)
5. CLANNAD (INTERCHANNEL)

LOS + ESPERADOS

1. FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)
2. OKAMI (CAPCOM)
3. WINING ELEVEN 10 (KONAMI)
4. VALKYRIE PROFILE (SQUARE ENIX)
5. SEGA AGES PANZER DRAGOON (SEGA)







de la cámara y tres niveles de *zoom*, ya que la cámara se sitúa ahora sobre las cabezas de los personajes. Dialogar con todo el mundo y resolver pequeñas misiones secundarias será crucial para poder reclutar a los 108 soldados de todo tipo, una de las señas de distinción de la saga. Claro que durante las batallas «normales», que ocurren aleatoriamente en la exploración de los escenarios, sólo aparecerán los seis seleccionados. Otra cosa son los multitudinarios combates en plan estratégico, que regresan tras su ausencia en la cuarta entrega (donde fueron sustituidos por unas sosas batallas navales). Esta variedad de sistemas de juego se complementa con infinidad de minijuegos de todo tipo y la posibilidad de ir mejorando el «cuartel general», una especie de base donde se hallan todos los aliados que no están acompañando al protagonista en cuestión. En fin, parece que se trata del mejor capítulo de la serie y seguramente será el que se despida de la actual generación. Y lo mejor de todo es que su aparición en nuestro país está ya confirmada por parte de **Konami**. El próximo Otoño podrás disfrutar de uno de los mejores RPG que se han visto últimamente. Además, llegará completamente traducido al castellano.

«LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA»









■ **PASIÓN POR LOS FINAL BOSSES >** Alien Soldier tenía el mayor repertorio de jefazos finales de la historia de MegaDrive.



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **TREASURE**
GÉNERO: **SHOOTER/ PLATAFORMAS**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **9 FEBRERO 2006**

GUNSTAR HEROES: TREASURE BOX

SEGA RESCATA TRES CLÁSICOS DE MEGADRIVE

Tras romper relaciones con los negados de **D3**, al fin **Sega** parece haberse tomado en serio la colección *Sega Ages* (después de más de 20 entregas). Una prueba de ello es ***Gunstar Heroes: Treasure Box***, donde recopila tres de las mejores creaciones de **Treasure** para MD, acompañadas de galerías de imágenes. Los gráficos son idénticos a los originales, aunque han incorporado como opción el suavizado de texturas.





COMPAÑÍA: **TAITO**
DESARROLLADOR: **CAVE**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **23 FEBRERO 2006**

IBARA

EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN



Cave es una de las pocas compañías que aún rinde merecidos homenajes al género *shoot'em-up* (*Do Don Pachi Dai-Oujou, Espgaluda...*). **Ibara** pondrá a prueba tus sentidos con seis fases de puro delirio audiovisual gracias al asombroso detalle de sus gráficos, tremendas explosiones, una increíble banda sonora *tecno-rock*, estudiada jugabilidad y sus bellas *final bosses* con nombre de rosa.

AKIHABARA BLUES

La popular cantante japonesa Angela Aki ha sido la elegida para interpretar el tema principal de la banda sonora de *Final Fantasy XII*. La canción en cuestión se llama *Kiss me good-bye* y ya podéis ver el vídeo en la página oficial del juego.



JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



BRAVE STORY
Sony Computer Entertainment prepara un nuevo RPG para PS2 y PSP basado en el filme de animación del mismo nombre. Su lanzamiento está previsto para el verano.

XENOSAGA EPISODE III
El próximo 6 de julio se pondrá a la venta en Japón la tercera entrega de esta saga de RPG de Namco. KOS-MOS y compañía continúan con sus viajes por todo el universo.



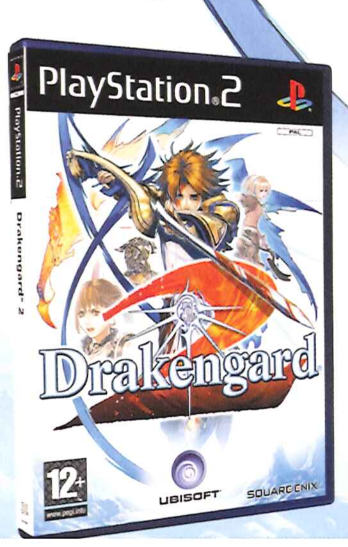
OKAMI
Capcom prepara en lanzamiento el próximo mes de abril de este título de aventura y acción. El protagonista es un perro, y su aspecto gráfico recuerda a los dibujos tradicionales nipones.



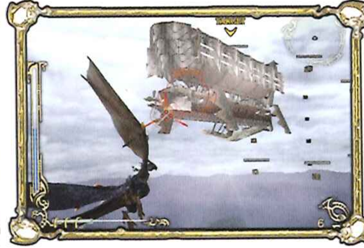
DRAGON QUEST YANGUS
El peculiar spin-off de la última entrega de Dragon Quest, protagonizado por Yangus y programado por Chun-Soft llegará a las tiendas el 28 de abril.

Drakengard®

Las llamas de la guerra arden una vez más













- Destruye armadas enteras en tierra y aire
- Intercámbiate entre 4 protagonistas con armas y habilidades únicas
- Extermina enemigos con más de 60 diferentes armas, en más de 90 misiones











Now loading
videojuegos para soñar



TOURIST TROPHY



FECHA DE SALIDA MAYO DE 2006

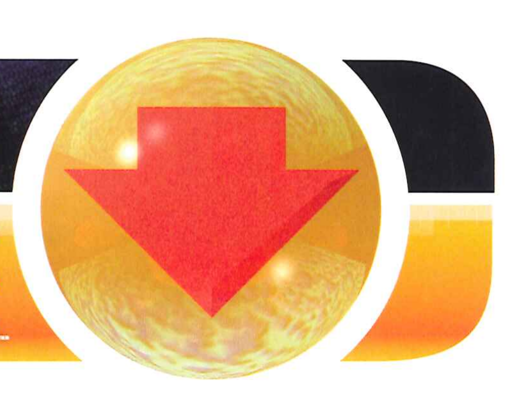
El nuevo simulador de **Polyphony Digital**, los creadores de *Gran Turismo*, te introducirá de lleno en el mundo de las dos ruedas. El realismo de las imágenes es tan sólo un adelanto de lo que te espera en ***Tourist Trophy***, un juego que cambiará para siempre la forma de ver la simulación del motociclismo.



CONDUCCIÓN REAL > Siguiendo la estela de Gran Turismo, Tourist Trophy simula el comportamiento de las motos de una forma muy real, llegando a tener en cuenta la posición adoptada por el piloto.



En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...



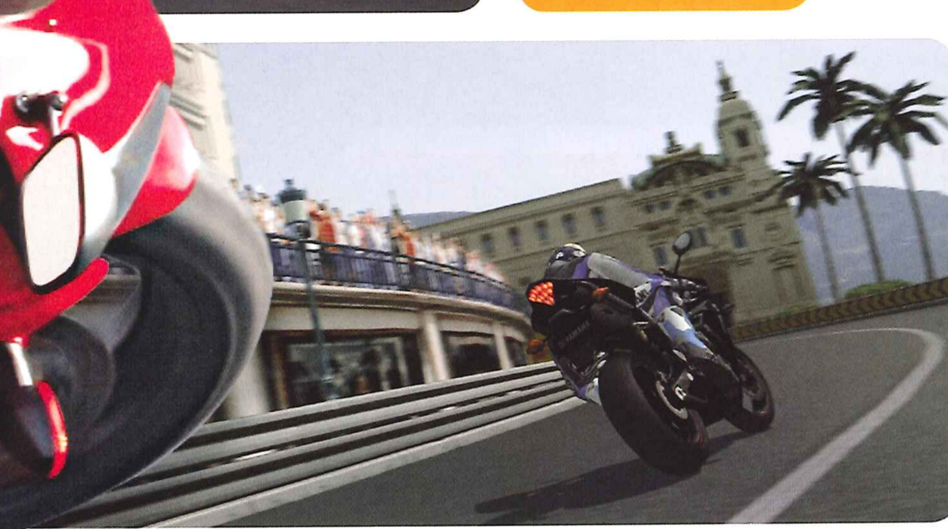


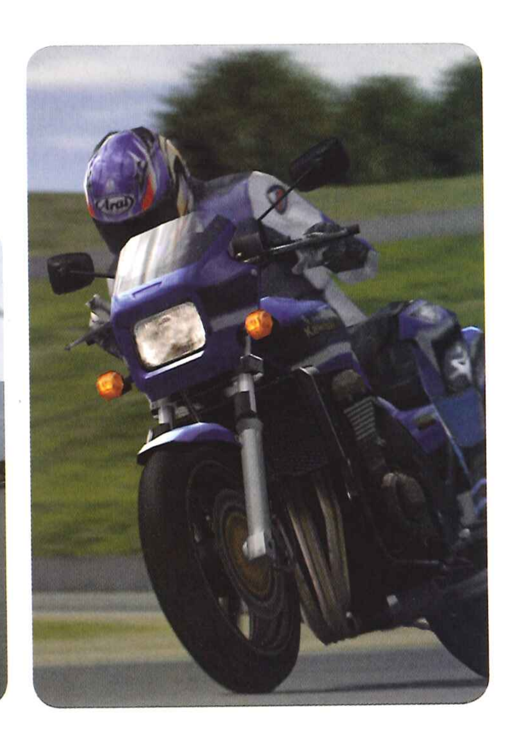
CIRCUITOS DEL MUNDO > Los 35 circuitos del juego aglutinan trazados ya conocidos por los seguidores de Gran Turismo con otros completamente nuevos. Entre los circuitos se incluyen algunos urbanos como el de Nueva York (en la imagen de la izquierda) o Hong Kong, y de competición como el de Ricardo Tormo ubicado en Cheste.





MODELOS OFICIALES > Tourist Trophy cuenta con 180 motos con licencia oficial de doce fabricantes de primer nivel mundial. Disfruta pilotando 30 modelos de los últimos 25 años de Yamaha, como la RZ250 de 1980, 34 de Honda desde la CBR1100ZZ hasta la CB1300 Super Bol D'or. Sin olvidarnos de factorías europeas como BMW, Aprilia o Ducati y los americanos Buell Motorcycles.





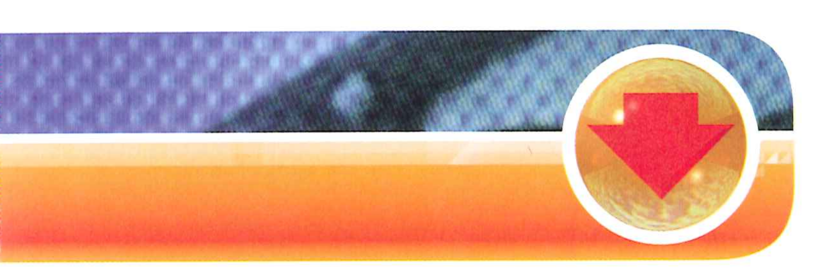
EL HÉROE
> Nick Mason pertenece al grupo de élite T-Zero y es el protagonista de la historia.

URBAN CHAOS UNIDAD ANTIDISTURBIOS

FECHA DE SALIDA PRIMAVERA 2006

Reconozcámoslo, las ciudades están cada día peor. Y si te ponen en la piel de un policía antidisturbios en medio de una revuelta llena de violentas bandas callejeras y psicópatas armados hasta los dientes, la cosa puede ponerse muy fea. El nuevo *shooter* de **Rocksteady** y **Eidos** propone vivir la experiencia de un miembro de las fuerzas de seguridad mientras toda la ciudad (bomberos, médicos, etc.) se moviliza para hacer frente a esta amenaza.



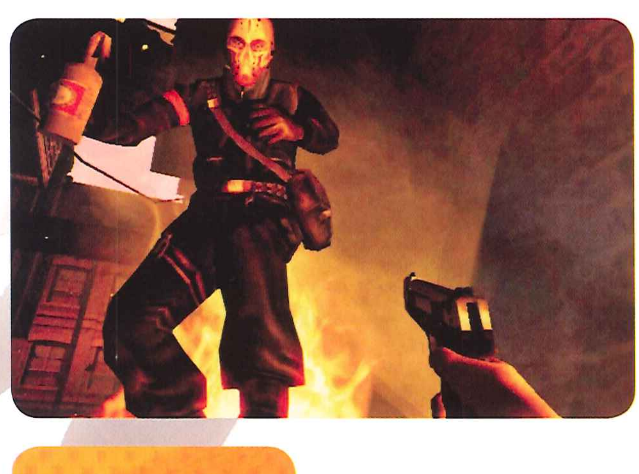






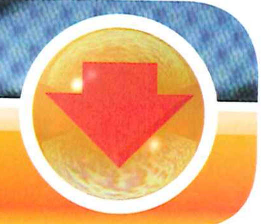


EN EQUIPO > Todas las fuerzas del estado deberán unirse para salvar la ciudad.



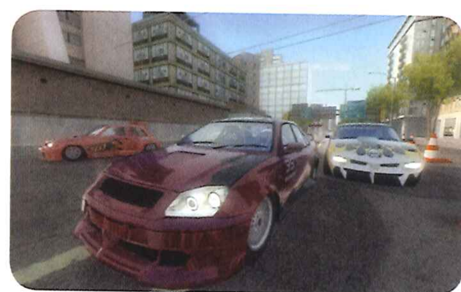


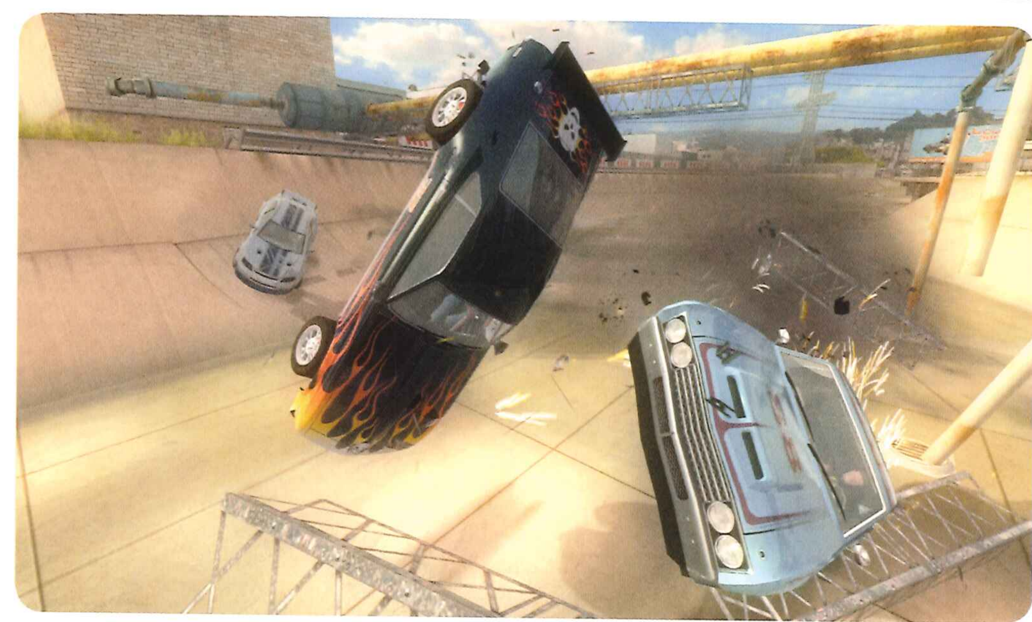
ESCUDO ANTIDISTURBIOS > El uso de este elemento es una de las novedades del juego.



■ **RAGDOLL EVENTS >** Las competiciones en las que deberás lanzar al conductor fuera del vehículo siguen presentes y más delirantes que nunca en esta nueva entrega de FlatOut.







■ **COCHES DE CHOQUE >** Las colisiones entre los vehículos en carrera y los elementos del escenario siguen siendo una parte muy importante.

FLATOUT 2



FECHA DE SALIDA MAYO DE 2006



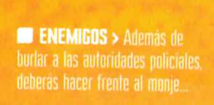
Uno de los «sleepers» del año pasado ya tiene casi lista su secuela. Los finlandeses de **Bugbear** pasaron por nuestras oficinas para mostrarnos en exclusiva este *arcade* de conducción cien por cien destructivo. El motor físico, sin duda lo mejor de la primera entrega, sigue siendo tan espectacular y ahora se han añadido cientos de objetos destructibles en los escenarios. Además, los circuitos son mucho más variados, con entornos urbanos incluidos, y el modo Carrera ha sido ampliado para ofrecer una profundidad mucho mayor. El próximo número, más información de esta promesa del género de la conducción.





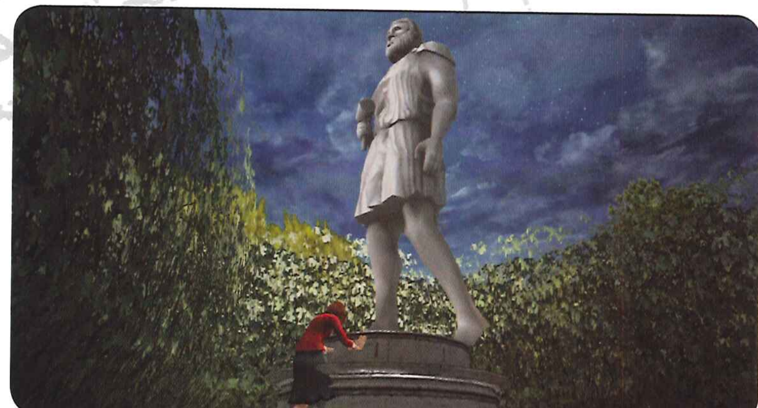
■ **CONTROL >** Mucho más sencillo y arcade que en la primera entrega.





ENEMIGOS > Además de burlar a las autoridades policiales, deberás hacer frente al monje...









EL CODIGO DA VINCI



FECHA DE SALIDA MAYO 2006

Un gran *bestseller* que bien podía ser el argumento de un videojuego... Posee la acción, las misiones y una trama ideal para ser adaptado al *hardware* de **PlayStation 2**. Y así es, junto al estreno de la película (a mediados de mayo) llegará esta gran maravilla inspirada en la obra del escritor Dan Brown. Controla a Robert y Sophie, y descubre con ellos el verdadero significado de las obras del célebre Da Vinci.





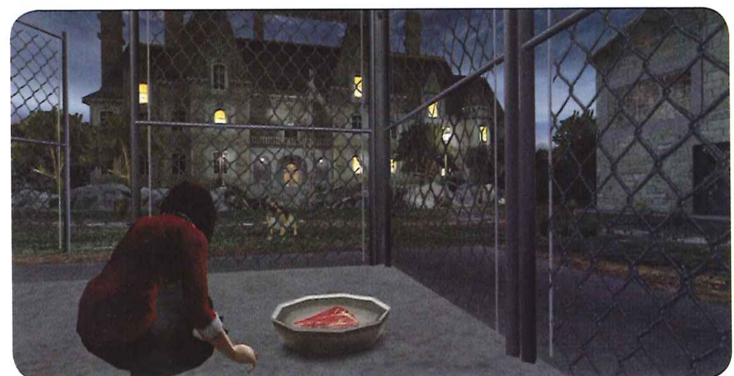
LA PAREJITA > Podrás controlar a los dos personajes de la novela, Robert Langdon y Sophie Neveu. Cada uno posee habilidades diferentes.

PUZZLES > A lo largo de la aventura deberás resolver rompecabezas como éste y que están relacionados con el enigma Da Vinci.









ESCENARIOS > Desde el Louvre, la Mansión de Sauniere a Saint Sulpice, aparecen todas las localizaciones del libro.



EL SOLDADO DEL FUTURO
Por medio de un sistema de combate totalmente integrado con armamento de vanguardia y sistemas de comunicaciones revolucionarios, los jugadores podrán encarnar al soldado del futuro.

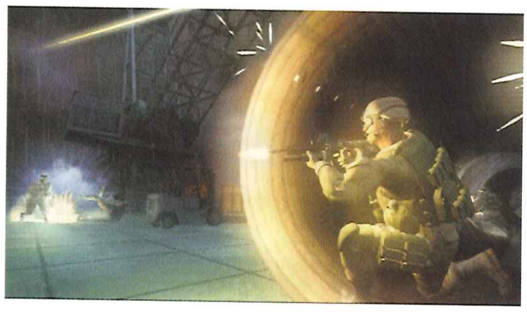
EL REVOLUCIONARIO CROSS-COM
Un dispositivo de comunicaciones que emplea tecnología vía satélite. Fijado al monóculo del soldado, proporciona pleno dominio y conocimiento de la situación en el campo de batalla.



CON LA TECNOLOGIA DE

2013

SOBREVIVE PARA VER EL 2014



EXPERIENCIA MULTIJUGADOR DE PRIMERA
Opciones de juego cooperativo y multijugador donde encontrarás 10 mapas exclusivos en Venezuela y una campaña cooperativa diseñada específicamente para potenciar la estrategia y las tácticas.



MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO
Juega con amigos en una campaña que os llevará desde México hasta Nicaragua.



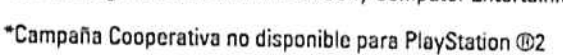




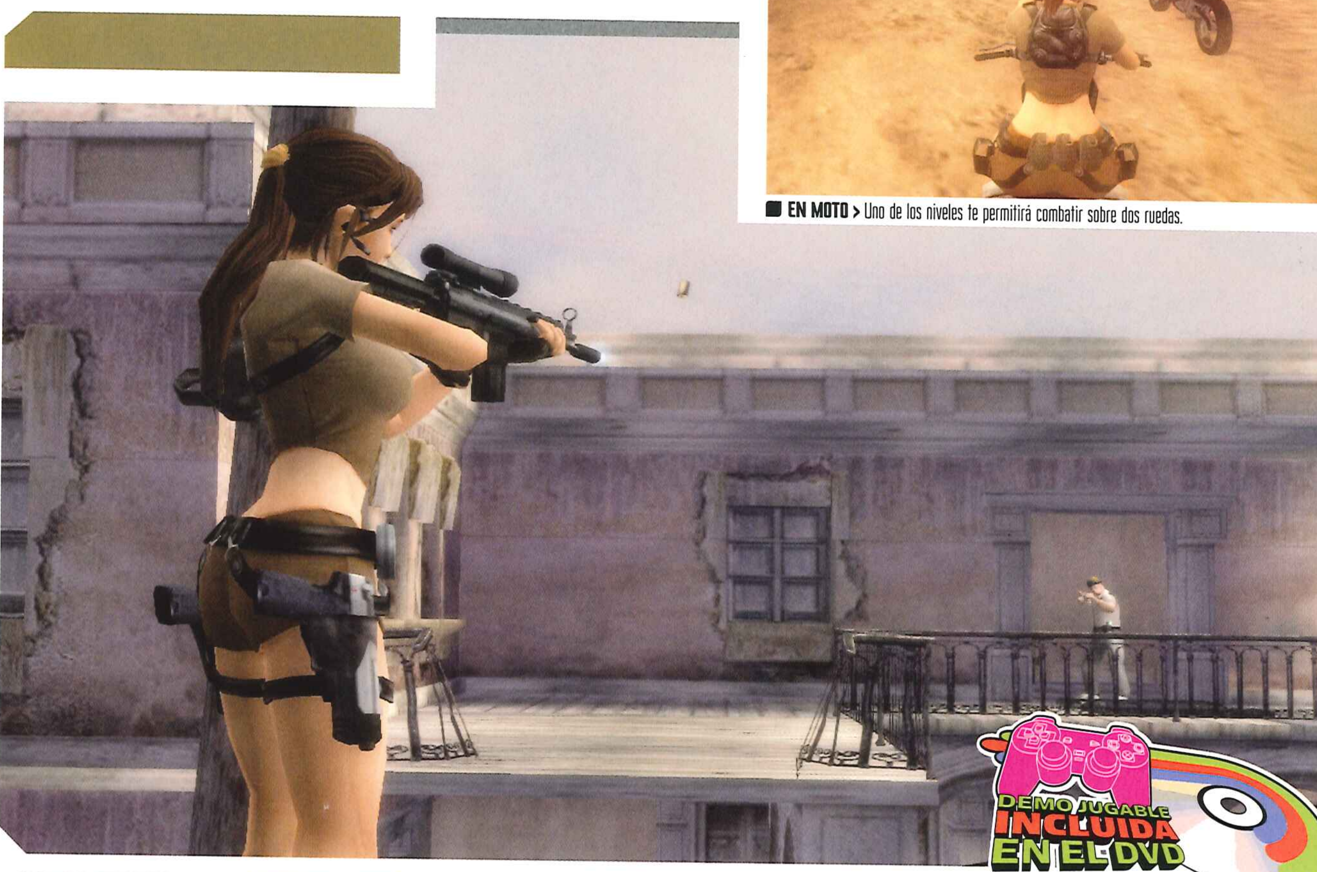




PlayStation 2


*Campaña Cooperativa no disponible para PlayStation ®2


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT



EN MOTO > Uno de los niveles te permitirá combatir sobre dos ruedas.



COMPAÑÍA: **EIDOS INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2006**



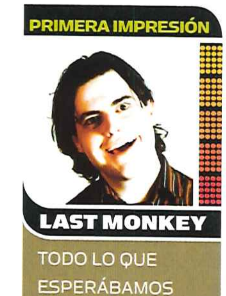
TOMB RAIDER LEGEND

LARA VUELVE PARA RECLAMAR SU TRONO

«No es que haya vuelto, es que nunca me he ido». Con esta lapidaria sentencia, que recitaba alguna pseudo-estrella patria con motivo de su regreso al cine español, podemos definir la filosofía que impregna la nueva aventura de la arqueóloga más sexy de la historia. Y es que Lara es una de esas figuras por la que no parecen pasar los años. Cierto es que, en gran medida, su momento de mayor auge, cuando era aclamada como icono de la modernidad y acaparaba las portadas de la prensa de medio mundo, ha quedado atrás. De un tiempo a esta parte ha visto cómo surgían rivales que intentaban usurpar el trono de un género que ella misma creó, cuando la idea de mezclar las plataformas con la aventura y la exploración era sólo una quimera. También ha tenido que contemplar la joven cómo se sucedían los ataques contra su persona y lo que representa, la mayor parte de las veces provenientes de mal informados y maliciosos individuos que no podían soportar que una chica hiciera algo más que lucir palmito en un videojuego. Por lo tanto, se puede decir que Lara va a tenerlo más difícil que nunca para triunfar en esta ocasión. El intento de renovación de *El Ángel De La Oscuridad* no salió bien del todo, y el cambio de grupo de programación (de **Core Design** a **Eidos Int.**)

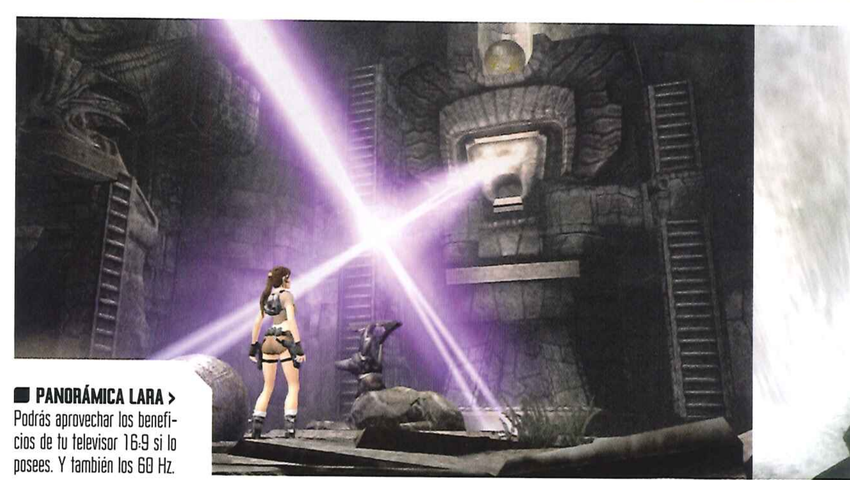


PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

TODO LO QUE ESPERÁBAMOS DE ESTE REGRESO (QUE ERA MUCHO) SE HA CUMPLIDO CON CRECES EN CADA APARTADO.



PANORÁMICA LARA > Podrás aprovechar los beneficios de tu televisor 16:9 si lo posees. Y también los 60 Hz.

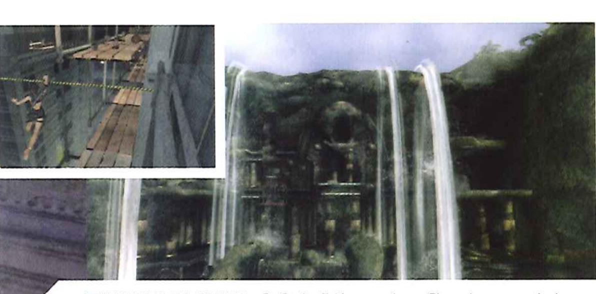


AMANDA > La nueva rival de Lara surge de su pasado para complicarle la vida...



BUEN SITIO > El garfio magnético con el que está equipada Lara le permitirá tirar de objetos y colgarse de otros para poder llegar a lugares inaccesibles.





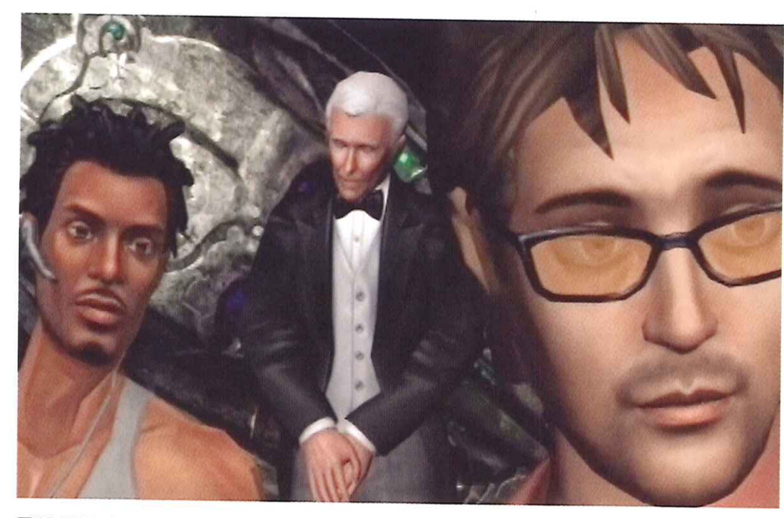
LUGARES DEL MUNDO > De Perú a Tokio, pasando por Ghana, Lara no se pierde una...



añadió aún más incertidumbre al asunto. Y el retraso que ha sufrido el juego tampoco ha ayudado mucho a que la gente volviera a depositar su confianza en él. Nosotros mismos, hasta que no hemos tenido entre manos una versión casi definitiva del mismo no hemos respirado aliviados. Aún es pronto para realizar un veredicto definitivo, pero ya te podemos adelantar que lo que encontrarás en las tiendas el día 7 de abril vencerá todas tus posibles reticencias. En lugar de intentar cambiar lo que ha rodeado siempre a Lara, los chicos de **Crystal Dynamics** han optado por ceñirse a las normas básicas que han hecho de la saga un clásico, pero modernizando todos y cada uno de sus aspectos. Por lo tanto, el resultado es una sensación de familiaridad y al mismo tiempo de revolución (algo extraño pero que realmente engancha). Donde más se nota, probablemente, es en el desarrollo y el ritmo de la acción. Lara sigue haciendo básicamente lo mismo que hacía antes: correr, saltar, engancharse a salientes, escalar, acabar con decenas de enemigos, resolver *puzzles*... Pero todo lo hace de una forma más fluida y natural, sin tener que calcular al milímetro cada salto, por ejemplo. Sus nuevos movimientos, como el balanceo en barra o el salto de saliente a saliente añaden muchas más posibilidades. Eso por no hablar de los renovados ataques, que incluyen patadas, barridos e incluso saltos hacia atrás con *Bullet Time* incluido. Pero aún más importante que todo esto es el diseño de los niveles. Atrás quedaron los enrevesados y gigantescos templos perdidos y los recorridos de una hora para ir a buscar la llave que abre la puerta. Las antiguas civilizaciones no podían ser tan tontas, eso está claro, y por ello ahora todo se presenta de una forma más lógica. Además, el cambio de localización se produce de una forma mucho más frecuente; ya no habrá que esperar a que transcurran varios niveles. El primer escenario que visitarás será Bolivia, donde un antiguo zócalo tallado perteneciente a una extinta civilización llama la atención de la señorita Croft. Allí, un sencillo Tutorial te irá explicando las nuevas posibilidades de la chica, aunque llega a hacerse innecesario dado lo intuitivo de los controles. Pronto descubrirás que avanzar por los niveles es menos tedioso que antes, ya que el camino a seguir suele estar bastante claro, aunque la forma de hacerlo no sea tan sencilla. Otra

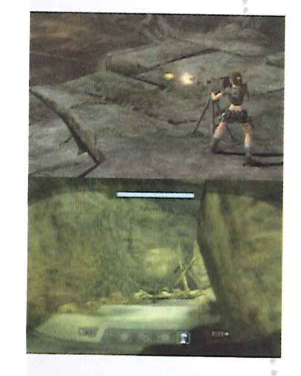
PUZZLES > Lara tendrá que resolver todo tipo de pruebas de ingenio, aunque no son tan retorcidas como en anteriores entregas.





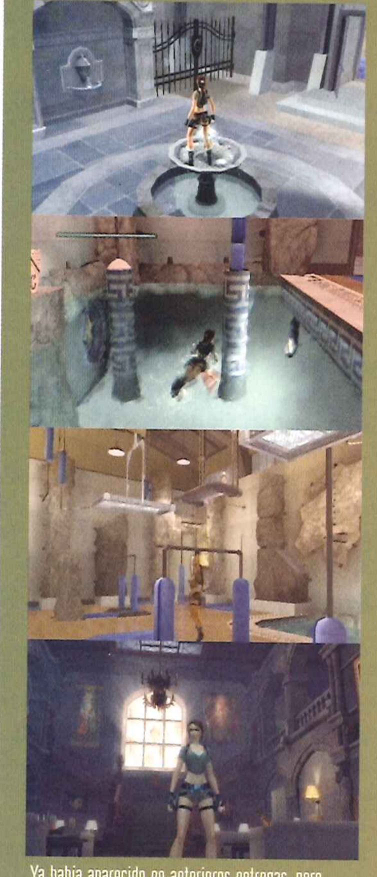
LA INTRO > La secuencia de introducción muestra un montaje muy a lo James Bond, y sirve para presentar a los personajes secundarios, aparte de para lucimiento de Lara.

CLAVES



1. Lara podrá interactuar de una forma mucho más completa que antes con el escenario.
2. El equipamiento de la arqueóloga incluye todo tipo de artilugios, como estos prismáticos que informan de los elementos que la rodean en cualquier momento.
3. Los nuevos movimientos acrobáticos de Lara Croft le permiten realizar muchas más acciones, por lo que las posibilidades de avanzar son bastante mayores.

LA MANSIÓN CROFT



Ya había aparecido en anteriores entregas, pero ahora el hogar de Lara es más bello y amplio, lleno de estancias como el gimnasio o la biblioteca.

EL JUEGO RECOGE LO MEJOR DE LA SAGA

cosa que descubrirás en este primer nivel (que también puedes disfrutar en la *demo* que llevamos este mes en el DVD) es el nuevo estilo de *puzzles* que propone el juego. Ahora la mayoría de ellos se basan en el motor físico introducido por los programadores. Cada uno de los elementos que aparecen en los escenarios (desde una caja de cartón a una polea, pasando por una enorme roca esférica) tiene su propio peso y comportamiento acorde a su naturaleza. Muchas veces habrá que empujar, desplazar o elevar alguno de estos elementos para continuar con tu progreso. Todo es tan lógico que la solución a estos rompecabezas surge de manera natural. También entra en juego el garfio magnético que porta la heroína. Sus usos serán múltiples: enganchar un gigantesco «videowall» y tirarlo contra los enemigos, acercar una barca para cruzar una corriente de agua o utilizarlo como liana entre una plataforma y otra son sólo algunos de ellos. Lo mismo ocurre con los prismáticos, además de permitirte ver el escenario a distancia, también te informarán de los elementos que te rodean y de su posible utilización. Tras esta primera experiencia, Lara viajará hasta Perú, donde una antigua amiga le hará recordar su pasado y la traumática desaparición de su madre. Aquí también tendrá lugar un *flashback* jugable donde podrás contemplarla con su antiguo atuendo, el de la camiseta verde de lycra. Se puede decir que el argumento ha huido de las complicadas conspiraciones y lo trascendente del capítulo anterior para volver a sus orígenes al más puro estilo *Indiana Jones*. Cuando viajes a Tokio, el estilo de juego cambiará bastante (no es lo mismo recorrer un antiguo templo que un rascacielos), y la sorpresa llegará en forma de escotado vestido de fiesta, que muy pronto se rasgará lo necesario para permitir que la protagonista despliegue todo su potencial. No os voy a desvelar más cosas porque aún hay mucho que contar sobre esta nueva producción, pero lo que es innegable es que a nivel gráfico te encontrarás ante uno de los mejores exponentes del poder de **PlayStation 2**. Ver a la señorita Croft moverse es algo digno de mención, sólo comparable a la belleza de algunos escenarios. Todo ello sin que el motor gráfico sufra en absoluto, y con la posibilidad de jugar en 60 Hz, pantalla panorámica y hasta vídeo por componentes. Te idolatramos y te amamos Lara.

■ **EL GRUPO >** Estos cinco personajes (seis si contamos a la yegua) son los protagonistas inseparables del juego.

Angelo reza para abrir

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **LEVEL 5**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2006**

DRAGON QUEST
EL PERIPLO DEL REY MALDITO

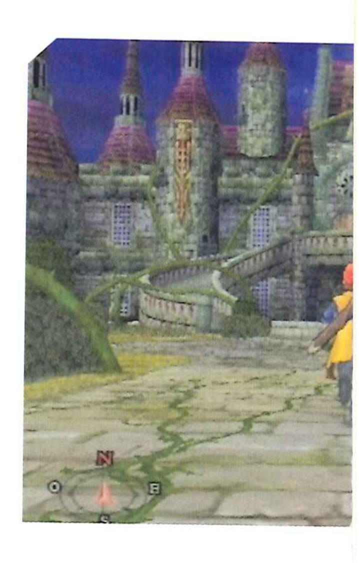
AVENTURAS Y DESVENTURAS DE UNOS HÉROES POR ACCIDENTE

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

EL SUEÑO DE TODOS LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE ROL POR FIN SE VERÁ CUMPLIDO CON ESTE JUEGO.

Apuesto a que la mayoría de vosotros, sobre todo aquellos para los que *Dragon Quest* no es un nombre nuevo ni mucho menos, no podíais imaginar hace unos meses que el último capítulo de tan legendaria saga iba a hacer acto de presencia en nuestro país y además con todas las de la ley: una genial conversión y una no menos estupenda traducción al castellano. Y todo ello gracias a nuestros amigos de **Proein** y a la gente de **Square Enix** Europa, la filial de la veterana compañía en el Viejo Continente, que parece empeñada (y seguro que todos lo agradecéis) en traernos sus mejores títulos. Al que nos ocupa, en los próximos meses seguirán *Kingdom Hearts 2* (que estos días aparece en Estados Unidos) y *Final Fantasy XII* (que hace lo propio en Japón con perfectas puntuaciones en la prensa especializada). Pero centrémonos en *Dragon Quest*. A pesar de haber perdido el *VIII* (por aquello de que es el primero que aparece oficialmente en nuestro país) sigue conservando todas las excepcionales virtudes que le transformaron en el juego más vendido de **PlayStation 2** cuando vio la luz en su país natal unas semanas antes de las navidades de 2004. Como ocurre con las buenas películas, todos los elementos deben sostenerse en un buen guión. En este caso, el «cuento de hadas» ideado por **Level 5** te pondrá en la piel de un joven soldado a las órdenes de un rey. Un día cualquiera, un malvado bufón ataca el lugar y vierte una maldición sobre el lugar. Todos sus habitantes acaban petrificados menos el rey, que es convertido





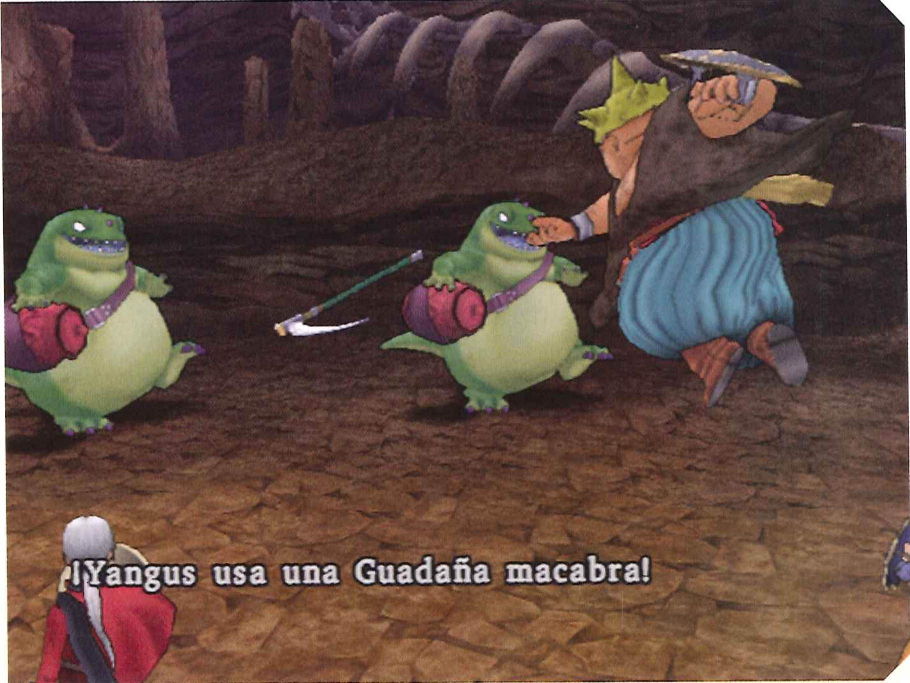




TRANSPORTE > Podrás emplear varios métodos de locomoción para moverte por el mundo de Dragon Quest, desde un barco a un pájaro, pasando por una especie de tigre.



QUÉ SUSTO > En los combates el protagonista podrá intentar intimidar a sus enemigos para que no ataquen durante un turno.







PRIMERA PERSONA > Pulsando el stick analógico derecho accederás a una perspectiva subjetiva para poder observar el entorno con mucho más detenimiento.

TRODIAN > Este es el castillo donde comienza la historia del juego.

en una especie de sapo humanoide; y su hija, la bella princesa Medea, es transformada en una yegua. El joven soldado sale, sorprendentemente, sano y salvo del ataque, por lo que será el elegido para acompañar al rey y a la infanta en su viaje para encontrar el remedio a su maldición y, de paso, acabar con las maléficas hazañas del bufón. Pronto encontrarán a un bandido de buen corazón que se unirá al grupo a causa de una «deuda de vida» con el héroe. Más tarde se toparán con una dama tipo «novia a la fuga» y con un arrogante caballero templario amante del vino, el juego y las mujeres. Este heterogéneo grupo será tu compañía durante las más de 60 horas que abarca la trama central de la penúltima maravilla de **Square Enix**. Junto a ellos vivirás momentos de tensión, otros entrañables y muchos otros de lo más cómico. Como si de una especie de «Equipo A» medieval se tratase, en su búsqueda se toparán con multitud de gente en problemas, desde adivinos que han perdido su bola de cristal hasta niños bastante precoces, pasando por todos los tipos de damiselas en apuros. Por supuesto, la clave para seguir avanzando será ayudarles a resolver su situación. Esta bondad imperante en el desarrollo del juego, esa diferenciación tan palpable entre «lo bueno y lo malo» (en una época en la que parece que el poco respeto por las normas está de moda) y, sobre todo, la falta de cinismo y dobles intenciones en su trasfondo hacen que ***Dragon Quest*** parezca en muchos momentos un juego de otra época,

ARENA DE MONSTRUOS

Llegados a cierto punto del juego podréis acceder a esta especie de coliseo donde tienen lugar enfrentamientos entre los diferentes enemigos. Tú mismo podrás crear un equipo de monstruos (de los que reclutes viajando) y participar en varios campeonatos. El premio será cada vez mejor si logras vencer.







TELERREGRESO > Con este nombre se ha bautizado a la capacidad del protagonista para regresar en cualquier momento a lugares ya visitados.





EL 12 DE ABRIL PODRÁS DISFRUTAR DE ÉL

una en la que todos éramos más inocentes y aún creíamos en que el mundo en el que vivimos era el lugar ideal para hacerlo. Cuestiones morales aparte, cabe decir que no sólo el argumento bebe de los manantiales más atávicos. Su mecánica, pese a que en cierta medida es revolucionaria, coge lo mejor de la larga historia de la saga y la actualiza lo justo para que las nuevas generaciones puedan seguir disfrutando de una jugabilidad que se encuentra a años luz de la inmensa mayoría de las producciones actuales. Si la definiéramos como una mezcla de exploración de escenarios, interacción con los personajes, personalización de los protagonistas y sus habilidades y batallas por turnos no seríamos justos. ***Dragon Quest*** es mucho más que la suma de sus partes. A pesar de contar con un gigantesco mundo a vuestra disposición, sentiréis que sois recompensados cada poco tiempo, al resolver una determinada trama, conseguir un objetivo concreto o acabar con un enemigo particularmente importante. Es este sentido del ritmo, que tan bien parecen conocer los programadores, el que hace que cada partida con el juego sea una experiencia única y diferente. El mes próximo tendréis el veredicto completo y todos los apartados del juego diseccionados al detalle, pero ya os puedo adelantar que ***Dragon Quest*** es uno de esos pocos títulos elegidos que te llevarías a una isla desierta, junto con la/el mujer/hombre de tus sueños y una buena novela.

CLAVES



1. Este mapa que aparece al entrar en una ciudad te informará de los lugares de interés y de su localización respecto a tu posición en cada momento.

2. El «pote de alquimia» te permitirá combinar dos o más objetos para lograr otro distinto. Las recetas podrán ser encontradas casi en cualquier sitio.

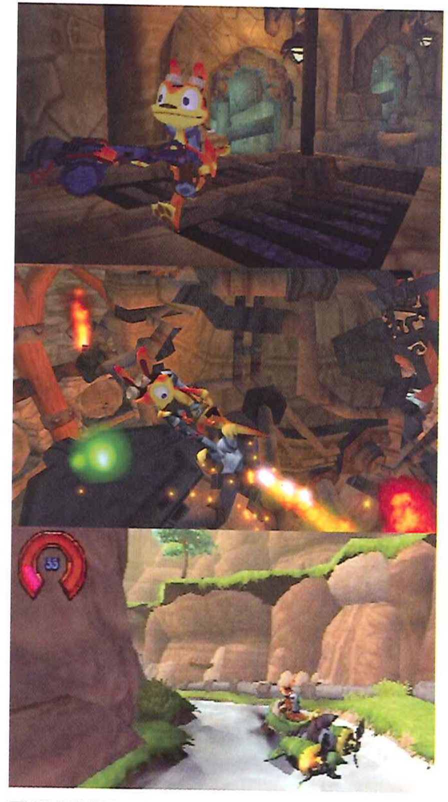
3. El juego finalmente no contará con el selector de 60 Hz, pero la conversión es mucho mejor de lo que estábamos acostumbrados con otros juegos de Square.


3+
www.pegi.info
Lemmings™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
by Team 17 Software Limited. Lemmings is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
www.yourpsp.com/lemmings
PSP
Lemmings
¿A CUÁNTOS PODRÁS CONTROLAR?
Conviértete en el cerebro que maneja a centenares
de pequeños lemmings inconscientes. Pero ¡cuidado!,
si te distraes, pueden acabar despeñándose.





ENEMIGOS > Toda una fauna, avispas, plantas, escarabajos...



MOTORIZADO > Además del propulsor y una aeromoto Daxter dispondrá de un «clásico» hovercraft para acometer determinadas misiones.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **READY AT DAWN**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
MULTIJUGADOR: **1-4**
ON-LINE: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

DAXTER

TENÍA QUE SER ÉL QUIEN REGRESARA A SUS ORÍGENES...

Año tras año, desde que saliera el entrañable *El Legado De Los Precursores*, he estado esperando un regalo como éste. Un auténtico plataformas, que pusiera a prueba mi habilidad ante el mando de control, que me divirtiera con pruebas astutas y originales, y que todo se desarrollara en un mundo con tanto humor y carisma como el que **Naughty Dog** ideó hace cinco años. Pero la compañía, en su empeño por innovar y hacerlo más adulto iba llevando a sus mascotas a géneros bastante alejados de la magia que derrochó aquel *Jak And Daxter* en 2001. Introdujeron demasiada conducción, más seriedad al argumento, y tantas misiones de acción con arma en mano que me decepcionó. Tal fue así, que ni siquiera quise probar el último *Jak X*. Pero Daxter, el compañero de Jak convertido en comadreja por un maleficio, ha sido el que me ha devuelto la ilusión de jugar con esta secuela de la saga. Y han tenido que ser otros programadores, **Ready at Dawn**, los que han decidido retomar el proyecto de **Naughty Dog** y volver a los orígenes de la franquicia, tomando como *hardware* el de **PSP** (mejor porque así me lo puedo llevar a todas partes...). Situaciones que te hacen reír, fases que te sacan de quicio pero no te hartas de repetir hasta superarlas, minijuegos que ponen a prueba tu rapidez mental, y todo ello con mucho, mucho humor. Tal es así, que uno de los «sueños» de Daxter te traslada a una de las escenas de *The Matrix*, cuando Neo se enfrenta a los agentes Smith, donde tendrás que pulsar rápidamente y en el momento justo los botones que aparecen en pantalla para acabar con todos ellos de uno en uno. Los movimientos, los ataques y la actitud son una parodia de la película de los hermanos Wachowski. Ésta es sólo una muestra de las muchas otras misiones que Daxter debe asumir si quiere acabar con la fauna que amenaza a la humanidad. Un cazamoscas eléctrico, un fumigador y muchos otros utensilios de exterminador serán las armas que portes, si hablas con los aldeanos de la ciudad y los ayudas, ellos te entregarán aparatos más sofisticados... En fin, Daxter regresa a su jugabilidad original con mucho acierto.



ARMAS > Comenzarás con un simple matamoscas eléctrico.

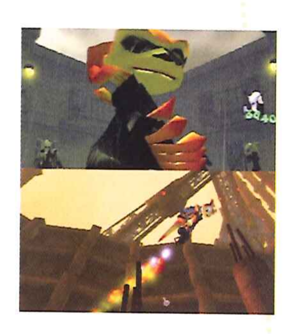
PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

VOLVER A LA MECÁNICA DE JUEGO DE TODA UNA LEYENDA DE LAS PLATAFORMAS ES UN PLACER

CLAVES



1. Según vas avanzando en la aventura irás desbloqueando nuevos «sueños» de Daxter, que son nada más y nada menos que divertidos minijuegos como éste, en el que Daxter imita a Neo (de The Matrix) en el famoso duelo contra los agentes Smith.

2. Daxter podrá conseguir un propulsor inteligente que, si roza una llama de fuego, podrá elevarle a alturas impensables. Se trata de un arma de doble filo, ya que también le servirá para atacar al enemigo.

STELLA DEUS

THE GATE OF ETERNITY

¿QUÉ HAY MÁS ALLÁ DE NUESTRA VIDA EN LA TIERRA? LA PUERTA DE LA ETERNIDAD TE ESTÁ ESPERANDO...

** Una gran aventura estratégica con más 60 horas de juego.*
** Numerosos personajes y una trama atractiva. Salva al mundo del avance de la Miasma.*
** Lanza múltiples ataques mortales combinando las habilidades de los distintos personajes.*

PlayStation 2

STELLA DEUS THE GATE OF ETERNITY

PlayStation 2 505 GameStreet

DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com

12+ www.pegi.info

MAGNA CARTA

¡PREPÁRATE PARA UNA ÉPICA HISTORIA LLENA DE MAGIA, BATALLAS Y AVENTURAS!

** Prueba el original sistema de Batallas «arcade/estratégicas».*
**Modifica el Chi del territorio para lanzar potentes ataques con un elemento sobrenatural.*
** Un argumento profundo y lleno de sorpresas aderezado con un espectacular motor gráfico.*

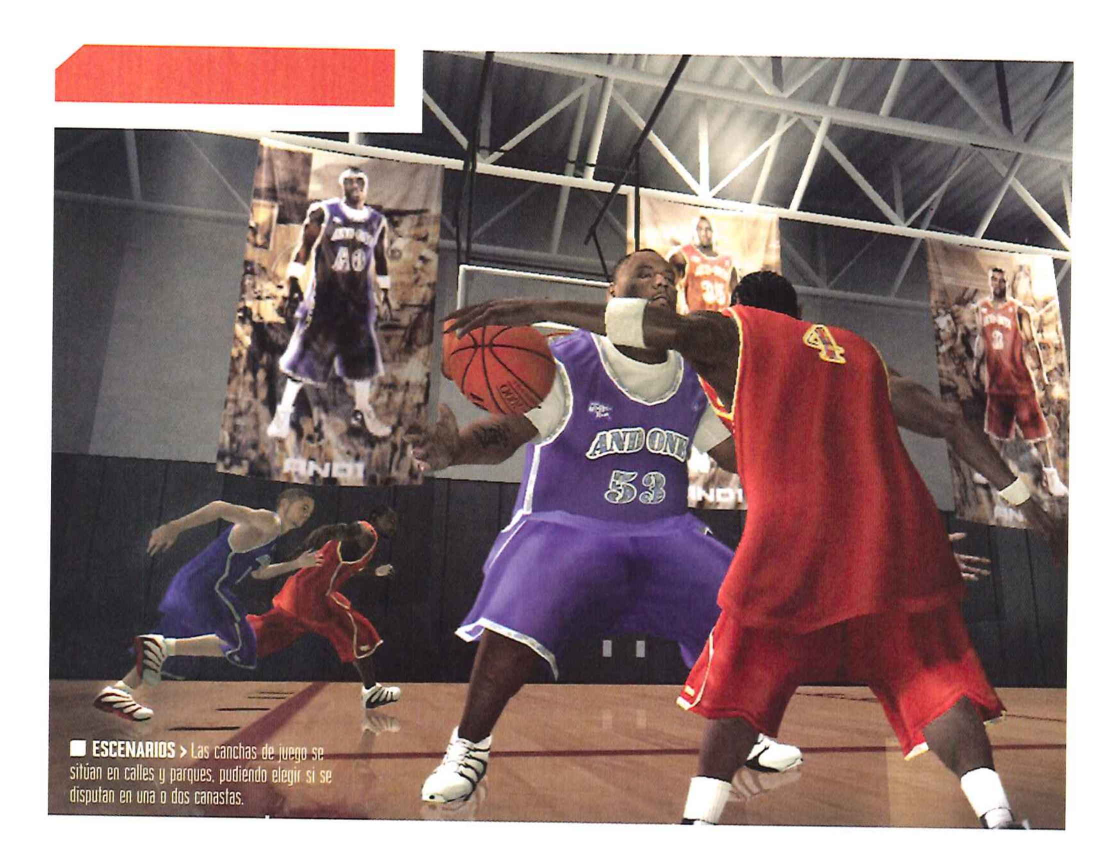
PlayStation 2

MAGNA CARTA

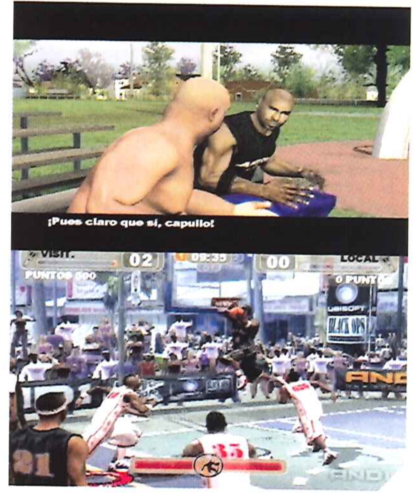
PlayStation 2 505 GameStreet

DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com

12+ www.pegi.info


■ ESCENARIOS > Las canchas de juego se sitúan en calles y parques, pudiendo elegir si se disputan en una o dos canastas.


■ MODALIDADES > Se incluye, entre otros, un modo Historia.



■ MATES > La concepción arcade se deja notar sobre todo en la espectacularidad de los mates. .

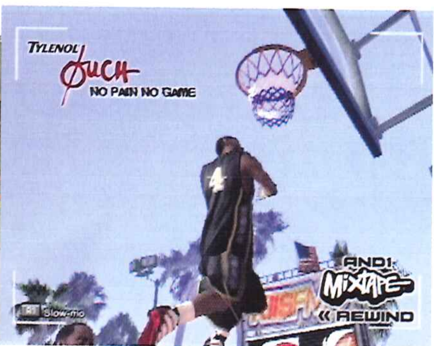
AND 1 STREETBALL

BALONCESTO FUERA DE LA NBA

COMPAÑÍA: **BLACK OPS**
DESARROLLADOR: **UBISOFT**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2006**

Hasta ahora el género del baloncesto, dentro de **PS2**, ha estado ligado a la NBA. Así, las sagas *NBA Live* y *NBA 2K* han girado en torno a los equipos de la NBA e incluso en el baloncesto desenfadado de *NBA Street* aparecen diferentes estrellas de la liga americana compartiendo el protagonismo con los baloncestistas callejeros. **UbiSoft** rompe con la tendencia y, dejando a un lado a la liga más importante del mundo, gira su mirada hacia el básquet que se juega en las calles y parques de EE.UU. Para ello, cuenta con la presencia de jugadores reales que, aunque sean auténticos desconocidos para los aficionados europeos, poseen reconocimiento en su país. El tipo de baloncesto que practican tiene en el espectáculo su mayor aliciente, por lo que junto a las acciones habituales se incluyen todo tipo de malabarismos; desde botes por debajo de las piernas hasta fintas, pasando por pases de auténtica fantasía. Los mates también son importantes, con saltos increíbles y todo tipo de movimientos en el aire, que reciben una puntuación adicional a la obtenida mediante las canastas convencionales. La jugabilidad se completa con la inexistencia de fueras de banda y con la posibilidad de realizar empujones de una forma impune. Sin embargo, ***AND 1 Streetball*** no se limita a recoger las características más *arcade*, ya que además incluye la posibilidad de acercarse a los títulos de simulación.





■ REPETICIONES > Además de las repeticiones manuales, el juego incluye también las automáticas.

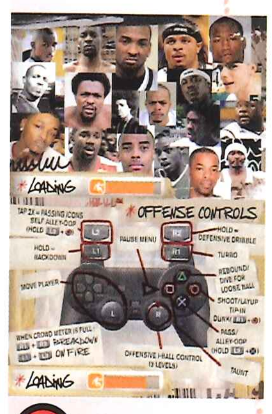
EL ESPECTÁCULO PREDOMINA EN LAS ACCIONES DE DEFENSA Y ATAQUE

PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE

CLAVES



1 Los protagonistas son jugadores callejeros, por lo que la ausencia de las estrellas de la NBA puede reducir sus alicientes para los aficionados al baloncesto.

2 El sistema de control ha sido adaptado a los múltiples malabarismos que pueden realizarse con el balón. El pad derecho juega un papel clave en este apartado.



■ **CAMBIOS IMPREVISTOS >** En un movimiento imprevisto, la franquicia State Of Emergency dejó de estar en manos de Rockstar. Southpeak Interactive se ha encargado de esta continuación.

STATE OF EMERGENCY 2

A VECES, SOBRAN LOS ARGUMENTOS



COMPAÑÍA: **SOUTHPEAK INTERACT.**
DESARROLLADOR: **DC STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2006**

Buena parte de los detractores del original *State Of Emergency* eran seguidores de la serie *GTA* que, atraídos por el goloso nombre de **Rockstar**, esperaban encontrar una nueva entrega de la polémica serie. La causa, posiblemente, eran los adelantos del juego que prometían matanzas en masa y niveles de violencia inauditos. Y la había, sin duda, pero con otro estilo: más cerca de un tebeo de ciencia-ficción ochentero, con su sociedad represiva a lo Gran Hermano, su estética colorista y su desbordada concepción de la violencia.
La idea del original *State Of Emergency* era proporcionar una nimia base argumental que justificara un campo de tiro poblado por múltiples blancos, la mayoría inocentes. Se ha conservado parte de ese espíritu de masacre indiscriminada en esta secuela que conserva el ambiente y parte de los personajes de la primera entrega, pero el sistema de juego es algo menos novedoso. Para empezar, se abandona la estructura por misiones y se proporciona a las tropelías de los revolucionarios una excusa argumental más sólida: seguirás los pasos de Roy MacNell, ex-policía que tomó parte activa en las primeras revueltas contra la maquiavélica Corporación controladora de esta sociedad futura. Para ello cuenta con la ayuda de Spanky y otros compañeros del grupo revolucionario *Freedom*. Con una mecánica de acción en tercera persona y un sistema manual para apuntar, esta secuela se presenta como más lógica, lineal y comodona que su antecesora, deslizando incluso algo que habría sido impensable en el juego de **Rockstar**: fases de sigilo y pequeños toques estratégicos.

PRIMERA IMPRESIÓN

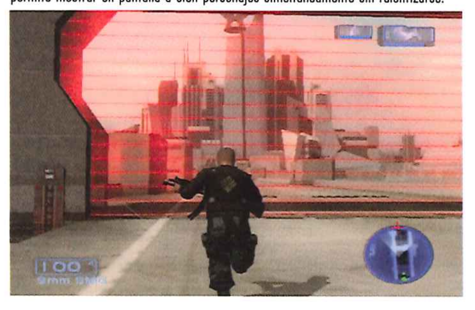


JOHN TONES

A PESAR DE INTENTARLO, LA ORIGINAL SENSACIÓN DE CAOS Y DESCONTROL DEL JUEGO ORIGINAL NO HA SIDO REPLICADA



■ **MUCHA GENTE >** Como en la primera entrega, el motor gráfico del juego permite mostrar en pantalla a cien personajes simultáneamente sin ralentizarse.



CLAVES



1. Spanky (y más adelante MacNell) podrá controlar y dirigir las distintas bandas que pululan por la ciudad.
2. En algunos momentos del juego podrás pilotar distintos vehículos de notable capacidad destructora, como tanques de diversos tamaños, helicópteros y lanchas.
3. El juego contará con cinco modos multijugador en los que hasta cuatro participantes podrán enfrentarse entre sí u organizar escabechinas en equipo.



■ **INTELIGENCIA ARTIFICIAL >** Sin duda el punto más flojo de la beta de preview que hemos probado está en la flojísima inteligencia de los enemigos, incluso en fases de infiltración.





5 MODOS DE JUEGO > Senda Dragón es el modo Historia, aunque también incorpora un modo Versus Wi-Fi.



PIKKON & JANEMBA > Poder controlar a estos dos exóticos personajes son uno de los mayores alicientes del primer Dragon Ball para PSP. Junto a ellos encontrarás otros dieciséis luchadores seleccionables.



¡FINAL FLASH! > Los Kamehameha y el resto de las magias se ejecutan bastante bien con el joystick analógico de PSP.





MAGIAS ESPECTACULARES > Los fans de DBZ reconocerán en el juego los golpes y magias más característicos de cada personaje

CLAVES



1 El modo Historia de DBZ Shin Budokai está inspirado en el largometraje número 12 de Dragon Ball. Oportunamente, acaba de ser comercializado en DVD en EE.UU. bajo el título DBZ: Fusion Reborn.

2 Además del reparto habitual de personajes de todos los Dragon Ball (Son Goku, Piccolo, Vegeta, Cel, etc.) DBZ Shin Budokai incorpora tres rostros poco habituales: Janemba, Pikkon y Broly.



COMPAÑÍA: **BANDAI**
DESARROLLADOR: **DIMPS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2006**

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

EL IMPECABLE DEBUT DE GOKU Y SUS AMIGOS EN PSP

Son Goku y sus compadres irrumpen por primera vez en la portátil de **Sony**, y lo hacen de la mano de **Dimps**, creadores de la exitosa saga *DBZ Budokai* de **PS2**. Tomando como referencia uno de los largometrajes de *Dragon Ball* (concretamente el número 12, *DBZ: Fusion Reborn*), **Dimps** ha desarrollado un *beat'em-up* muy espectacular, en la línea de las entregas para **PlayStation 2**, con un reparto de 18 luchadores, entre los que se encuentran Son Goku, Piccolo, Vegeta y el resto de habituales del universo *Dragon Ball Z*, además de Janemba, Pikkon y Broly. Pese a las limitaciones técnicas con las que contaban, los grafistas de **Dimps** han logrado imprimir al juego una calidad gráfica muy cercana a los *Budokai* de **PS2**. Los luchadores, dotados de un preciso toque de *cell-shading* que los acerca aún más a los diseños de Akira Toriyama, son de un tamaño considerable y están fantásticamente animados. El secreto de **Dimps** ha sido eliminar los obstáculos del escenario para centrar toda la potencia gráfica de **PSP** en los dos luchadores. De esta forma han podido conservar la vertiginosa velocidad en los combates de los *Budokai* de **PS2**, aunque el catálogo de golpes y magias se ha simplificado en el salto a **PSP**. En cuanto a los modos de juego, **Dimps** ha incorporado un *Versus* para dos jugadores (vía *Wi-Fi ad-hoc*) y otras modalidades para un solo usuario como Senda Dragón (un modo historia) y Prueba Z (en la que tendrás que afrontar diversos desafíos).

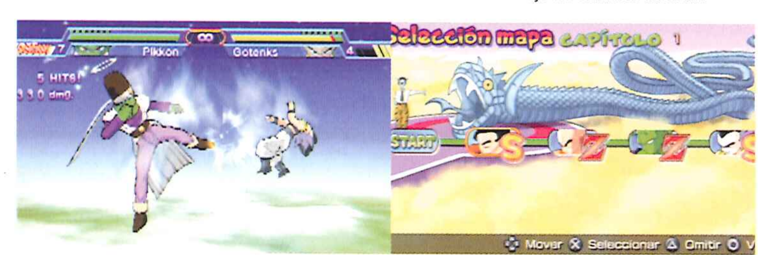
PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

EL PRIMER DRAGON BALL PARA PSP NO RENUNCIA A NINGUNA DE LAS VIRTUDES DE LAS ENTREGAS DE PLAYSTATION 2.

SENDA DRAGÓN > En el modo Historia no tendrás personaje fijo. Irás saltando de uno a otro.





ACCIÓN MUTANTE > Las mutaciones han convertido a gente normal en colosos con ansias de destrucción.



A PELLIZCOS CON LA CIUDAD > Machacar a conciencia los edificios tiene su recompensa, pues en su interior encontrarás comida, poderes especiales y personajes extra.



SABOR AÑEJO > Podrás disfrutar del Rampage World Tour de 1997.







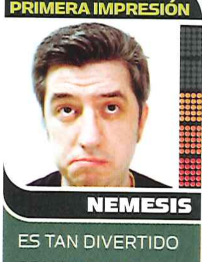
ACABA CON EL MUNDO > Recorre todo el planeta machacando ciudades tan conocidas como San Francisco, Londres o Las Vegas.

RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION



COMPAÑÍA: **MIDWAY**
DESARROLLADOR: **PIPEWORKS SOFT**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2006**

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

ES TAN DIVERTIDO COMO LAS ANTERIORES VERSIONES, AUNQUE ES UNA LÁSTIMA QUE NO PERMITA UN TERCER JUGADOR

LOS REYES DE LA DEMOLICIÓN

Por sorprendente que parezca, los mutantes de *Rampage* jamás habían pisado **PS2**, si exceptuamos sendas recreativas incluidas en dos de los *Midway Arcade Treasures*. A pesar de aparecer hasta en tres ocasiones en **PSone**, George, Lizzie y compañía han permanecido en el olvido hasta ahora, cuando **Pipeworks Software** ha decidido resucitar la franquicia *Rampage* y su mecánica sencilla pero terriblemente adictiva, consistente en demoler todos los edificios que aparecen en pantalla. La mayor innovación de esta entrega, además del lógico salto gráfico desde aquellos *Rampage* de **PSone**, reside en que el número de monstruos seleccionables ha aumentado hasta 30. Al principio sólo podrás elegir entre seis, y el resto irá desbloqueándose a medida que vayas reduciendo a escombros conocidas ciudades de todo el planeta. Desde Londres hasta San Francisco, sembrarás la destrucción y el caos en solitario o en compañía de un amigo, al más puro estilo *Godzilla*. Podrás comerte a la gente para recuperar energía, saltar como un energúmeno de azotea en azotea, agarrar coches y camiones para lanzarlos contra las fuerzas del orden y, en general, dar rienda suelta a todas tus ansias de destrucción. Al escapar de la tiranía de los gráficos *bitmap* para abrazar entornos poligonales, los creadores de ***Rampage Total Destrucion*** han podido incorporar una mayor profundidad a los escenarios, tanto a nivel visual como en libertad de acción. Y eso se nota nada más comenzar la primera fase del juego, aunque para las posibilidades que ofrece este título el número de jugadores, dos, se nos queda bastante corto. Sobre todo teniendo en cuenta que las entregas anteriores (tanto las *coin-op* con las versiones domésticas) permitían la participación de un tercer jugador. No hay muchos usuarios de **PS2** con *multitap*, pero es una opción que **Pipeworks** no debería haber eliminado tan a la ligera.

CLAVES



1. Podrás llegar a elegir personaje entre 30 monstruos diferentes.
2. Un buen detalle de Pipeworks ha sido incorporar las dos recreativas de Rampage: la clásica de 1986 y el Rampage World Tour de 1997.
3. Su mecánica, tachada de repetitiva y excesivamente simple por algunos, sigue siendo tan divertida y adictiva como siempre.



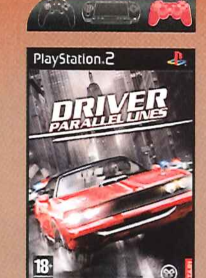
■ **ESPECTÁCULO VISUAL >** No nos cansaremos de alabar el excelente trabajo realizado en el terreno técnico. El mejor Nueva York visto en consola.



■ **CONDUCCIÓN >** La velocidad y el virtuosismo al volante son dos de los pilares de cualquier Driver. En Parallel Lines sólo hallarás un 20% de misiones a pie.

DRIVER PARALLEL LINES

REFLECTIONS RECOBRA EL ESPÍRITU DE SU SAGA POR EXCELENCIA



COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **REFLECTIONS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **143 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 €**
www.atari.com/driver



Dos años de duro y exigente trabajo a las órdenes de Gareth Edmondson ha sido el tiempo invertido y, a la vez, necesario para que **Reflections** desarrolle un título capaz de rescatar a la serie *Driver* del peligroso precipicio lúdico que la última y fallida entrega relegó a la saga en el año 2004. Con las principales premisas de devolver el marcado espíritu de conducción de la primera entrega (se ha añadido un justo 20% de misiones a pie) y la inclusión de un marco argumental a la altura de las últimas superproducciones de Hollywood (el guión cuenta con una excelente puesta en escena, ritmo y sucesión de los acontecimientos), **Atari** posee gracias a esta entrega un buen vehículo con el que propulsar una fuerte y sonora colisión al resto de automóviles que circulan por el catálogo de **PS2**, desprendiendo el mejor olor a rueda quemada de este comienzo primaveral. Pocos defectos podemos encontrar en la nueva creación de la compañía británica. En



CRASH > Podrás presenciar espectaculares colisiones gracias a la inclusión de una cámara especial dotada con efecto slow motion. De lo más espectacular...



EL TUNING LLEGA A DRIVER

En el garaje de tu colega Ray irás coleccionando los vehículos que vayas robando a lo largo del juego. Como novedad en la serie se ha incluido la posibilidad de tunear el coche. Las opciones no son muy amplias pero al menos te permitirán darle un toque propio del que luego serás testigo una vez te encuentres en la calle. Desde variar el color de la pintura hasta dotarlo de lunas tintadas o neumáticos antibalas. Muy práctico si quieres pasar desapercibido ante la policía.





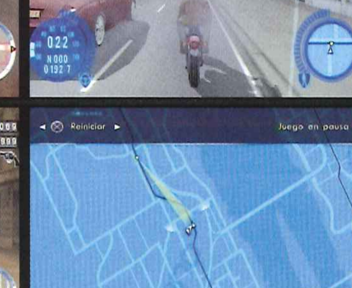






Trabajo en efectivo terminado. Premio de 1.000 $.

Buen trabajo, chico. Aquí hay mucho más que hacer, si te interesa.



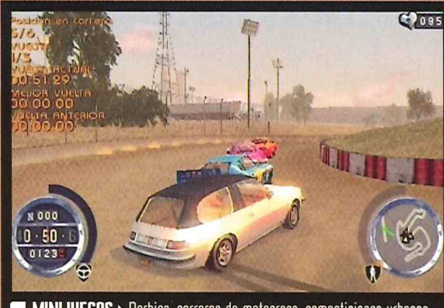
MISIONES

Desde perseguir a morosos hasta participar en ilegales carreras urbanas... Todo vale para conseguir algo de dinero y labrarte un nombre en la ciudad. Un 80% se desarrollarán a bordo de un vehículo frente a un 20% de misiones a pie. Muy variadas...



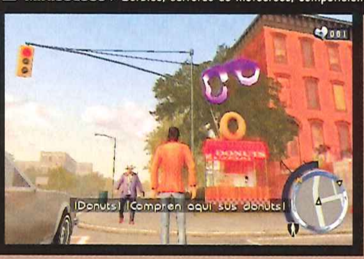


su búsqueda insaciable por hallar las fronteras de la perfección técnica, se ha encontrado una vez más con las limitaciones de un *hardware* que, sin duda, muestra lo mejor de sí con una de las más impecables recreaciones de la ciudad de Nueva York vistas hasta la fecha, incluyendo cientos de detalles en pantalla al mismo tiempo y una dinámica de luces, comportamiento del tráfico y física de cada uno de los vehículos que sólo ciertos dioses de la programación son capaces de conseguir. Una pena que la ambición por intentar plasmar tanta belleza y delirio visual desencadene en determinados momentos



MINIJUEGOS > Derbies, carreras de motocross, competiciones urbanas...







LA ALTERNATIVA

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

PlayStation.2

Activision y Luxoflux nos acercaron las pasadas Navidades a las calles de New York en un título que puede medirse cara a cara con GTA.



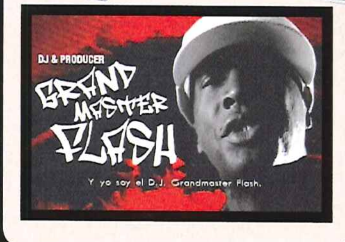
■ **PERSECUCIONES >** Escapar de la pasma será una constante a lo largo del juego. Para deshacernos de la policía (dotada de una alta IA) con éxito tendrás que hacer un buen uso del volante y aprovechar los múltiples callejones de la ciudad.

■ **PERSONAJES >** The Kid y New York son los dos protagonistas del juego. Más de 260 Km² de la ciudad se han recreado fielmente en PlayStation 2, consiguiendo extraordinarios resultados visuales.

¡EXTRA, EXTRA!

Según vayas avanzando en la aventura irás desbloqueando diferentes extras y contenidos. Desde tráilers de choques y persecuciones a entrevistas con artistas que han contribuido en la BSO del juego. La cadena de tiendas GAME pondrá a la venta una edición especial y limitada del título (que incluye un CD con la BSO) en caja metálica de lo más atractiva a un precio de 64,99 €.





inestabilidad en el *frame rate*, que no sólo afecta al exquisito *engine* 3D sino a la jugabilidad, lo más importante del juego. Por lo demás, ***Parallel Lines*** posee todas las características de un título sobresaliente, digno de codearse con los clásicos de la bestia negra de **Sony**. El control es sencillo e intuitivo, la curva de dificultad y exigencia al volante es asequible para todo tipo de usuarios (quizá lo que más temíamos tras las frustrantes experiencias con *Stuntman* y *Driv3r*) y la IA todo un logro tanto por el comportamiento del tráfico como de la policía. Decenas de objetivos secundarios, minijuegos que te harán recordar clásicos como *Destruction Derby* y una acertadísima inclusión de modo On-line firman el regreso al trono de una leyenda lúdica como es *Driver*. ***Parallel Lines*** no es tan transgresor y original como lo fue en su debut en **PSone** hace siete años, pero goza de todos los elementos necesarios para hacer resurgir con fuerza a una de las mejores franquicias del videojuego contemporáneo. Larga vida al rey...

DRIVER: PARALLEL LINES 18+



El apartado gráfico vuelve a acercarnos a los límites de PS2. La ambientación de los años 78, banda sonora incluida.

Las ralentizaciones del engine 3D recaen en la jugabilidad. El doblaje es de agradecer pero su staff no es el más acertado.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > El emotion engine en su máxima expresión. Sin duda, el mejor trabajo de Reflections en sistema alguno hasta la fecha. **9.3**



SONIDO > La BSO del juego recoge a artistas de los 78 y de la actualidad como Blondie, David Bowie o Kaiser Chiefs. El doblaje es correcto. **9.0**



JUGABILIDAD > Intuitivo y sencillo de manejar, dispone de una curva de dificultad y aprendizaje apta para cualquier usuario. **9.0**



DURACIÓN > 48 misiones principales y decenas de objetivos secundarios. Minijuegos, más de 260 Km² a tu disposición, modo On-line... **9.2**

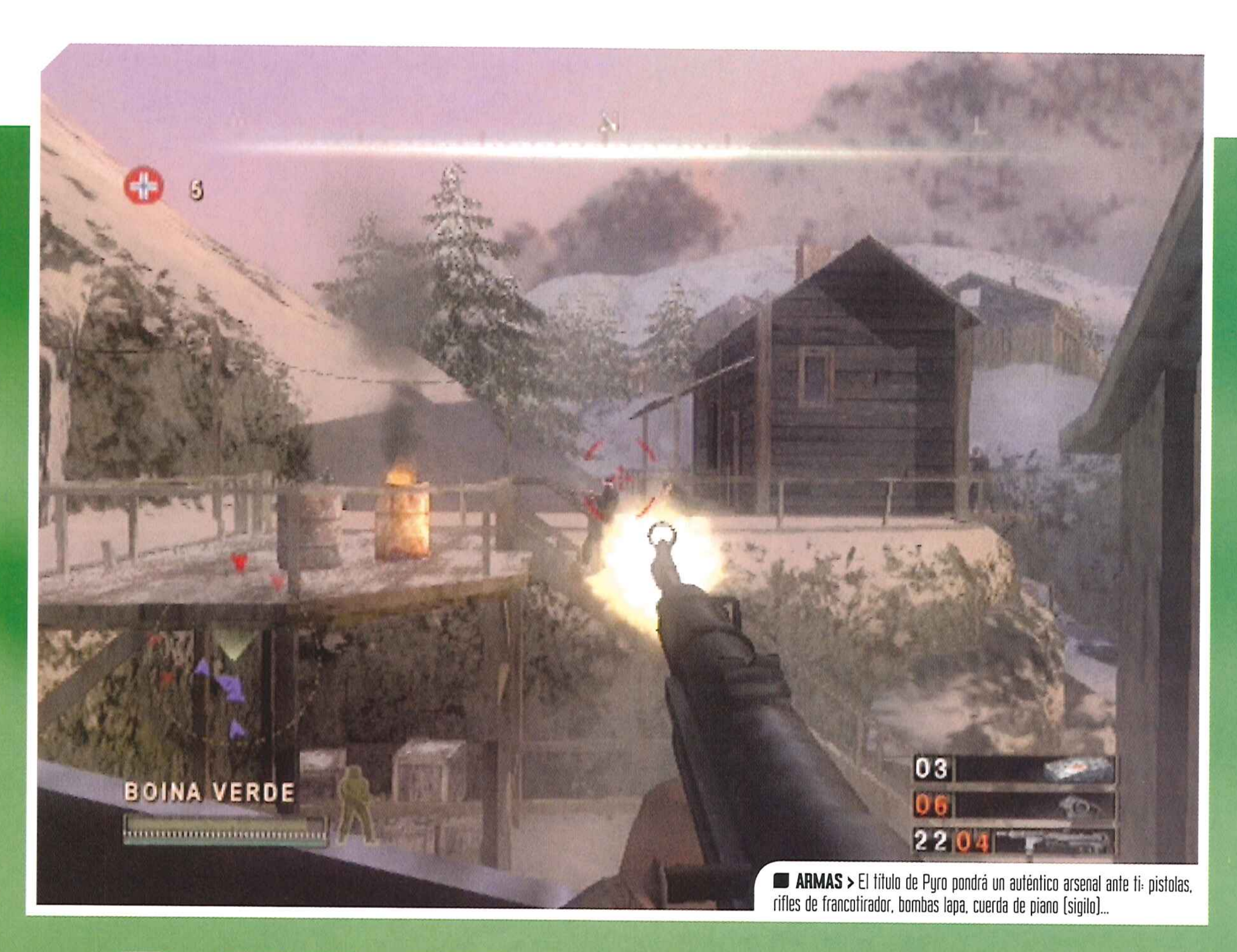
CONCLUSIÓN > Reflections ha logrado crear un nuevo Driver con carisma y personalidad propios. Su excesiva ambición en el terreno técnico le impide llegar a la concepción de obra maestra.




namco
16+
www.pegi.info
URBAN REIGN
NEWS
PARK
PlayStation 2
URBAN REIGN
16+
namco
SONY
UNA SOLA REGLA: NO HAY REGLAS.
De los creadores de Tekken™ y Soulcalibur™ llega una nueva experiencia en peleas callejeras. Elige entre 60 personajes y ábrete camino por las calles más sórdidas y miserables. Combina tus ataques con los de un compañero y controla sus movimientos al cien por cien, realiza combos dobles y aplica castigos con 30 armas diferentes, desde bates de béisbol hasta botellas rotas. Con 4 jugadores simultáneos y 3 modos distintos, podrás vivir la acción al máximo y sembrar el caos más absoluto en el mundo de la acción en combate. Y recuerda, en el mundo de la pelea sólo existe una regla, no hay reglas.
www.urban-reign.com
Urban Reign™ & © 2005 Namco Ltd. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **PYRO STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-8 (ON-LINE)**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **450 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.pyrostudios.com



ARMAS > El título de Pyro pondrá un auténtico arsenal ante ti: pistolas, rifles de francotirador, bombas lapa, cuerda de piano (sigilo)...

COMMANDOS
STRIKE FORCE

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

LA ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA PROTAGONIZA LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA

POR **DOC**





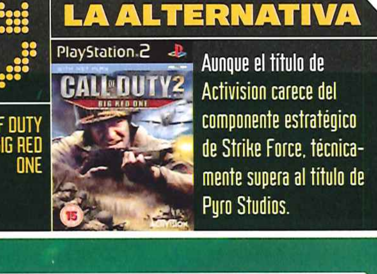
ENTORNOS > Pyro ha representado las ciudades devastadas por la Segunda Guerra Mundial con todo lujo de detalles.



Hace casi cinco años, una saga de estrategia que había creado una ramificación del género en PC con un arrollador éxito en todo el mundo, tuvo que transformar ligeramente su sistema de control para satisfacer a los usuarios de consola. Ahora, *Commandos* ha evolucionado hasta convertirse en un *shoot'em-up* en primera persona, con pequeños toques estratégicos que lo hacen destacar del resto de los *shooters* del mercado (por suerte), a la vez que mantiene el espíritu que dio vida a la saga. Los españoles **Pyro Studios** han completado al fin el título del que se había hablado durante tanto tiempo; la última entrega de la saga llega al *hardware* de **PlayStation 2** en su madurez, así como la anterior entrega aparecida en la consola de **Sony**, *Commandos 2*, explotaba la consola en sus inicios como pocos títulos supieron hacer. Parte del equipo de soldados que ha protagonizado las tres primeras entregas de *Commandos* regresa en ***Strike Force***: el francotirador, el boina verde y el espía. El desarrollo de esta nueva entrega, en la línea de la saga «clásica», te obligará a utilizar a cada uno de los componentes del grupo *Strike Force* y combinar sus habilidades para superar cada una de las 14 misiones que componen el juego, repartidas entre Francia, Noruega y Rusia. El francotirador es el único que puede lanzar cuchillos, utilizar el rifle *sniper* y, además, contener la respiración al apuntar (con un efecto de ralentización al más puro estilo *Bullet Time*); el espía puede disfrazarse con los uniformes de cualquier enemigo abatido y pasar desapercibido delante de cualquier soldado alemán (siempre que tenga un rango menor al de su «disfraz»). Por último, el «salvaje» boina verde es capaz de usar dos armas simultáneamente. Así es, la acción y el gatillo fácil se unen al sigilo y la estrategia en el título de **Pyro**. Si bien en





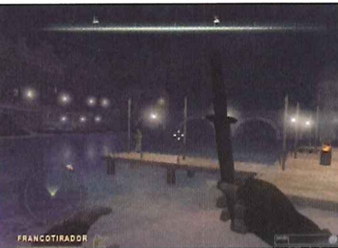
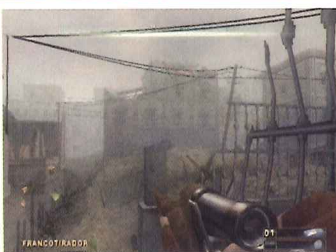
LA ALTERNATIVA

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

Aunque el título de Activision carece del componente estratégico de Strike Force, técnicamente supera al título de Pyro Studios.



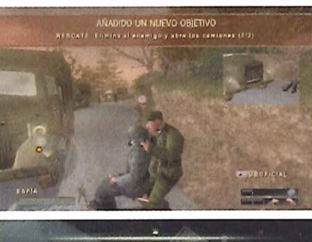
CAMPAÑAS > Cada una de las 14 campañas del juego presenta una serie de objetivos principales y secundarios (que no son necesarios para completar el nivel).

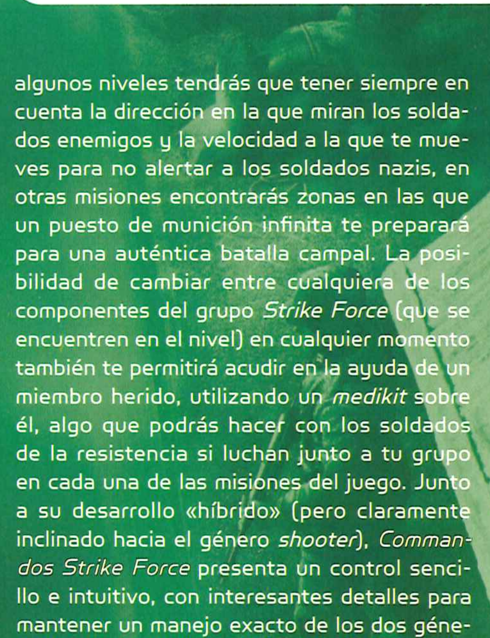





ESCENARIOS > Pasarás por las devastadas ciudades de Francia, Noruega y Rusia en diferentes momentos del día. Lógicamente, la noche es propicia para hacer uso del sigilo, los cuchillos (francotirador) y la cuerda de piano (espía).

EL SHOOTER MÁS ESTRATÉGICO

El «espíritu» estratégico de la saga de Pyro Studios aflora en muchos de los niveles de Strike Force. Será esencial tener en cuenta en todo momento la distancia a la que están los enemigos, la dirección en la que miran, el ruido que haces al moverte, etc. Para orientarte en un entorno complicado tienes la opción de dejar pulsada la dirección derecha del pad para poner la cámara en tercera persona (aunque no podrás moverte mientras estés en esa perspectiva).



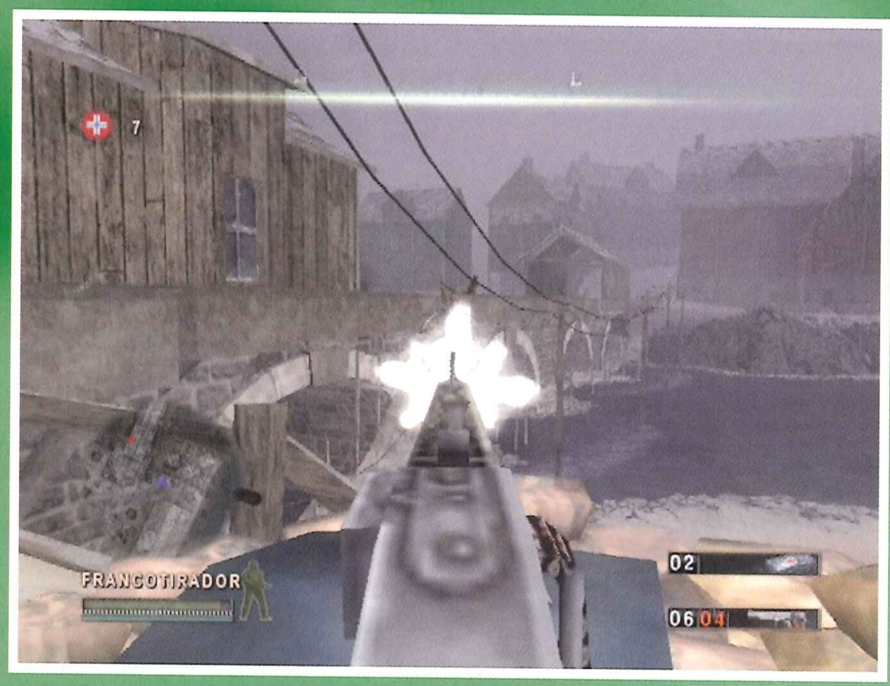
algunos niveles tendrás que tener siempre en cuenta la dirección en la que miran los soldados enemigos y la velocidad a la que te mueves para no alertar a los soldados nazis, en otras misiones encontrarás zonas en las que un puesto de munición infinita te preparará para una auténtica batalla campal. La posibilidad de cambiar entre cualquiera de los componentes del grupo *Strike Force* (que se encuentren en el nivel) en cualquier momento también te permitirá acudir en la ayuda de un miembro herido, utilizando un *medikit* sobre él, algo que podrás hacer con los soldados de la resistencia si luchan junto a tu grupo en cada una de las misiones del juego. Junto a su desarrollo «híbrido» (pero claramente inclinado hacia el género *shooter*), *Commandos Strike Force* presenta un control sencillo e intuitivo, con interesantes detalles para mantener un manejo exacto de los dos géneros unidos por Pyro en el título; por ejemplo, en algunas ocasiones, aparecerá una pequeña pantalla en la parte superior derecha mostrando la ubicación de un objetivo secundario o el momento y el lugar en el que ha sido herido uno de los componentes de tu bando. El planteamiento de ***Commandos Strike Force*** es todo un soplo de aire fresco para un género en el que hace años que no se innova, pero por desgracia, el apartado técnico no está a la altura de su original jugabilidad. Aunque el uso del motor *Renderware* en el programa garantiza cierto nivel de calidad, **Pyro Studios** no ha optimizado en exceso su *frame* >







MOTOR FÍSICO > Los cuerpos reaccionarán con realismo a las caídas y los impactos de bala en Commandos Strike Force.



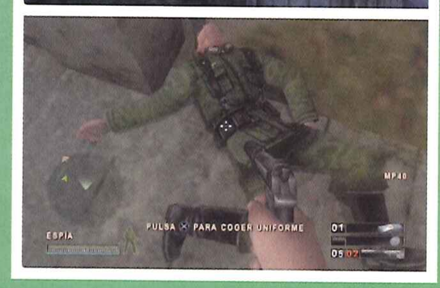
ENTORNO > Aunque la interacción con el entorno es casi inexistente, en algunos niveles encontrarás metralletas de posición como la que ves en la pantalla que te ayudará enormemente a la hora de acabar con grandes grupos de soldados enemigos.

HABILIDADES ESPECIALES

Cada uno de los tres soldados del grupo Strike Force posee unas determinadas características. El francotirador es el único que puede utilizar el rifle sniper y ralentizar el tiempo mientras apunta, el boina verde es capaz de utilizar dos armas simultáneamente; por último, el espía puede disfrazarse con los uniformes nazis para pasar desapercibido.



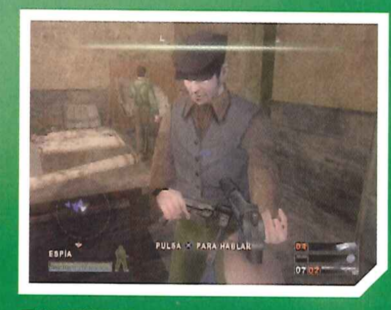




rate y la mayoría de las texturas utilizadas no poseen mucho detalle. Podríamos decir que, técnicamente, ***Commandos Strike Force*** es un juego de hace un par de años. Eso sí, el título presenta otros elementos, como su realista motor físico, que está a la altura de las circunstancias (y de la madurez de la consola de **Sony**). La ambientación y el detalle con el que han sido diseñadas las ciudades devastadas por la guerra también es digno de admiración, así como su banda sonora orquestada, muy en la línea de los anteriores títulos de la saga. Junto a un variado y divertido modo Historia, que une la estrategia y el género *shooter*, ***Commandos Strike Force*** presenta opciones de juego a través de Internet y varios extras que aparecerán a medida que completas cada una de las 14 misiones del juego. Si normalmente prefieres un buen argumento, un control intuitivo y preciso y un desarrollo original a las excelencias gráficas de un juego, te encantará el título creado por **Pyro Studios**; eso sí, no busques en ***Commandos Strike Force*** efectos gráficos de última generación.



MEDIKITS > Podrás curarte o usarlos para sanar a tus compañeros.



LA RESISTENCIA > Tendrás que conseguir información de la resistencia para poder llevar a cabo tu misión.

COMMANDOS STRIKE FORCE 16+



Pyro ha sabido combinar de forma efectiva la estrategia, el sigilo y el género shooter en primera persona.

Técnicamente, Strike Force no muestra nada nuevo y presenta algunos detalles muy mejorables.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Su calidad gráfica puede compararse a la de un juego creado hace dos años. Lo más destacable son sus entornos. **7.8**



SONIDO > Su doblaje, con actores como Ramón Langa, es perfecto y su banda sonora orquestada supera a la de algunas películas. **9.4**



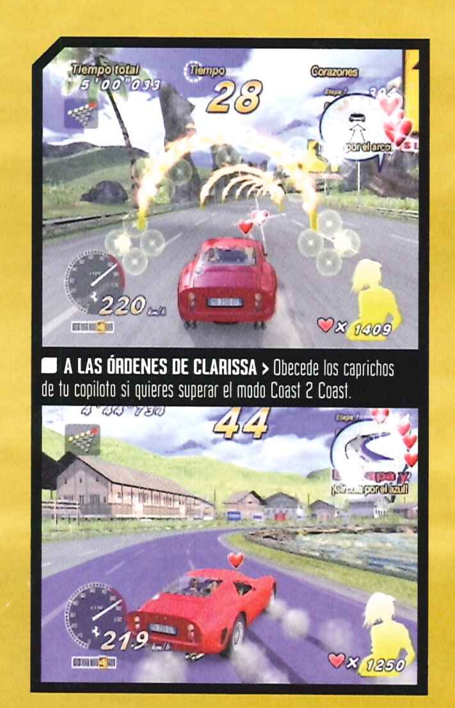
JUGABILIDAD > Aunque en ocasiones es algo exigente, mezcla de la mejor forma posible la estrategia y el shooter en primera persona. **8.5**



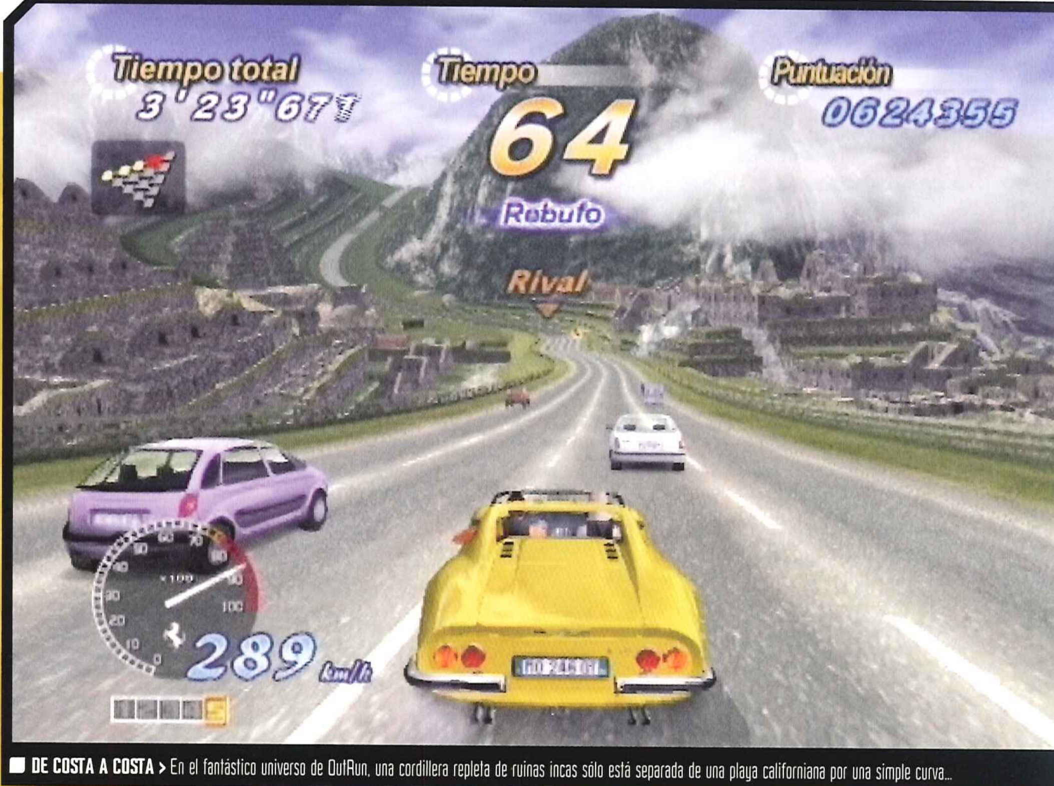
DURACIÓN > Las 14 misiones del modo Historia dan para mucho, aunque el modo On-line ofrece diversión para meses. **8.6**

CONCLUSIÓN > La saga de Pyro se estrena como un shooter con características estratégicas que lo hacen único en el género. Es una lástima que su engine 3D sea tan «normalito».


8.6



■ **A LAS ÓRDENES DE CLARISSA >** Obecede los caprichos de tu copiloto si quieres superar el modo Coast 2 Coast.



■ **DE COSTA A COSTA >** En el fantástico universo de OutRun, una cordillera repleta de ruinas incas sólo está separada de una playa californiana por una simple curva...



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SUMO DIGITAL**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **1471 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.outrun2006.com

OUTRUN 2006
COAST 2 COAST

HABÍA UNA VEZ UNA PAREJA CON UN TESTAROSSA...

POR **NEMESIS**

Desde que en 1986 pusiera «patas arriba» los salones recreativos, una aureola de leyenda (de *coin-op* de culto) ha acompañado a *OutRun*. Su música (a pesar de componerse sólo de cuatro temas) continúa siendo la mejor jamás producida para una *coin-op*, y la imagen de la pareja conduciendo el *Ferrari Testarossa* forma parte de la historia de los videojuegos. En 2003 los recreativos recibieron con los brazos abiertos a ***OutRun2***, al igual que un año más tarde lo hicieron los usuarios de Xbox. Los usuarios de **PS2** no tuvieron tanta suerte, según la versión oficial por la dificultad para adaptar la placa original *Chihiro* (de arquitectura Xbox) a **PlayStation 2**. Una explicación que nadie creyó, y menos ahora que hemos visto cómo **Sumo Digital** ha conseguido no sólo adaptar a los 128 *bits* de **Sony** el *OutRun 2* recreativo a la perfección, sino que lo ha acompañado además con los 15 nuevos circuitos de *OutRun 2 SPecial Tours*, y un sinfín de coches tuneados y pruebas exclusivas. El cóctel ha recibido el título de ***OutRun 2006 Coat 2 Coast*** y tiene como objetivo compensar a los usuarios de **Sony** del desplante de *2004*, además de hacernos revivir toda la magia, el derroche gráfico y la jugabilidad que han hecho única a la saga *OutRun*. Olvídate de frenar y de memorizar el trazado de los circuitos. Esto es un *arcade* puro y duro, con derrapes kilométricos y los escenarios más bellos y variados que hayas visto en tu vida. El secreto del éxito de ***OutRun 2006*** (como lo fue de *OutRun 2*) es haber sabido adaptar el espíritu de la *coin-op* del 86 a los nuevos tiempos. *OutRun* fue pionera no sólo en permitir al jugador elegir la música que le acompañaría, sino en ofrecer dos rutas alternativas al final de cada circuito. De esa forma, cada partida era diferente a la anterior. Distribuidos en forma de pirámide, los quince circuitos del título formaban un verdadero festín para la vista, de tal manera que la gente seguía echando dinero en la máquina, incluso después de experimentar los



■ **13 FERRARI >** En el modo Arcade podrás disfrutar desde el principio de diez deportivos Ferrari (desde los clásicos 250 GTO y Dino 246 GTS a los emblemáticos Testarossa y F40). Eso sí, pilotar los modelos tuneados no será tan fácil. Antes tendrás que canjearlos por las millas recorridas en el modo para un jugador.

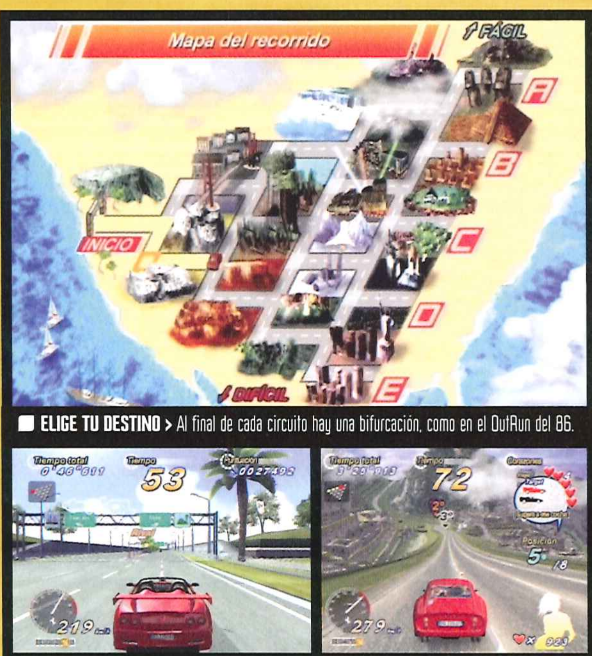


Burnout Revenge es una buena opción. No en vano, su productor siempre ha citado a OutRun como la principal inspiración de la saga de conducción de Criterion.

CANJEA TUS MILLAS

Las millas recorridas en el modo de un jugador (ya sea en Coast 2 Coast o recorriendo los 30 circuitos) podrán ser canjeadas por nuevos deportivos Ferrari, circuitos invertidos o nuevas pistas para la banda sonora.





■ **ELIGE TU DESTINO >** Al final de cada circuito hay una bifurcación, como en el OutRun del 86.



■ **LA BANDA SONORA >** Además de los temas ya conocidos por todos (tanto en su versión original de 1986 como remezcladas de diferentes maneras), OutRun 2006 incorpora canciones creadas por AM#2 en 1989 (inéditas hasta ahora).

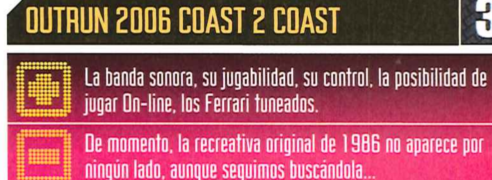


■ **TRES CÁMARAS >** Aunque de dudosa utilidad, el juego incluye dos vistas interiores además de la trasera, que es la que todo el mundo acaba utilizando.

cinco finales, con tal de conducir el *Testarossa* por ese escenario que le faltaba por ver. En ***OutRun 2006 Coast 2 Coast*** sucede lo mismo, con el añadido de que la ruta de la derecha siempre será más difícil que la de la izquierda. Además del *Ferrari Testarossa* del original podrás llegar a pilotar otros doce modelos más de la escudería del caballito rampante. Para conseguirlos todos sólo se te exigen dos requisitos: reflejos para sortear el denso tráfico y mucha paciencia para hacer millas y más millas. Estas millas podrás canjearlas más tarde por nuevos coches, modelos tuneados, circuitos invertidos y pistas de música, entre las que se encuentran las canciones originales del 86 (*Splash Wave, Magical Sound Shower* y *Passing Breeze*) además de remezclas y tres cortes inéditos, creados por **AM#2** en 1989. Todos estos extras, y el juego en general, van dirigidos a la legión de mitómanos de *OutRun*, pero incluso aquellos que jamás han tenido la fortuna de experimentar aquel clásico, descubrirán en ***OutRun 2006 Coast 2 Coast*** uno de los *arcades* de conducción más directos, divertidos y adictivos de los últimos años. Puede que técnicamente no sea perfecto (el motor gráfico se resiente un poco al realizar giros bruscos en escenarios como Las Vegas) y no nos explicamos por qué **Sumo Digital** no ha querido incorporar el *OutRun* del 86 como extra (seguimos «quemando» millas en su búsqueda), pero todo aquel que se acerca a ***OutRun 2006*** y echa una partida acaba perdido irremediablemente para la humanidad durante los siguientes minutos, horas, días y semanas. Eso sin contar con las ilimitadas posibilidades de juego que ofrece la conexión On-line y LAN, con hasta seis jugadores simultáneos. Como los viejos *arcades*, sólo necesitarás un minuto para aprender a jugar con *OutRun* y toda una vida para escapar de su carga adictiva.



OUTRUN 2006 COAST 2 COAST



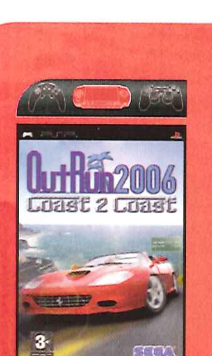
La banda sonora, su jugabilidad, su control, la posibilidad de jugar On-line, los Ferrari tuneados.

De momento, la recreativa original de 1986 no aparece por ningún lado, aunque seguimos buscándola...

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El motor gráfico «renquea» en algunos escenarios como Las Vegas. No era fácil adaptar a PS2 una recreativa con placa Chihiro.	8.4
SONIDO > Lo mejor del OutRun original era su música, y esta secuela no es una excepción. Lo único malo, la irritante voz de la chica.	9.2
JUGABILIDAD > Esto no es un TOCA o un Gran Turismo, es una recreativa. Eso significa que el manejo del coche no puede ser más sencillo.	9.0
DURACIÓN > Amasar las millas necesarias para tener todos los Ferrari te llevará mucho, mucho tiempo. Y no olvides el juego On-line.	8.6
CONCLUSIÓN > Salvo esos problemas con el motor gráfico, OutRun 2006 es como tener la coin-op en casa. 30 circuitos, 13 Ferrari y Passing Breeze atronando en tu TV... ¿quién quiere más?	8.7





COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SUMO DIGITAL**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **1504 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
www.outrun2006.com



Aunque no llega a la altura de OutRun 2006, el arcade de conducción de Criterion es lo más parecido a la obra maestra de Sumo Digital.



DERRAPANDO, QUE ES GERUNDIO > Prepárate para experimentar en OutRun 2006 Coast 2 Coast los derrapes más kilométricos que hayas visto en tu vida. Es un arte que tendrás que aprender a dominar si quieres llegar el primero a la meta.

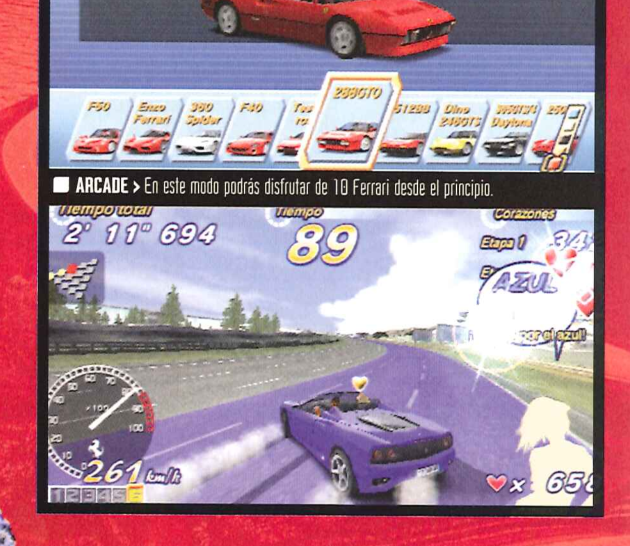


UN MAPA MÍTICO > La estructura de pirámide de los circuitos es idéntica a la del OutRun de 1986.

OUTRUN 2006
COAST 2 COAST

UN UMD CON CORAZÓN DE MÁQUINA RECREATIVA





ARCADE > En este modo podrás disfrutar de 10 Ferrari desde el principio.

La meritoria adaptación a **PS2** de *OutRun 2* se queda en nada si la comparamos a la extraordinaria versión **PSP**, también obra de **Sumo Digital**. Tras firmar el genial *Virtua Tennis*, este equipo inglés vuelve a desafiar los límites de la portátil de **Sony** con una conversión no sólo idéntica en todo a **PS2**, sino incluso superior, teniendo en cuenta que ofrece un entorno gráfico más suave. 30 circuitos (15 de *OutRun 2*, 15 de *OutRun SPecial Tours*), duelos para seis jugadores simultáneos (tanto en modo *ad-hoc* como On-line, desde una conexión de infraestructura) y toda la emoción, carisma y jugabilidad de *OutRun* te esperan en un UMD sencillamente indispensable. Por si todo esto no fuera suficiente, **Sumo Digital** ha incorporado la posibilidad de intercambiar datos, vía USB, entre las versiones **PS2** y **PSP**, acumulando las millas de una y otra, y desbloqueando cuatro deportivos *Ferrari* exclusivos (*328 GTS* y *F430 Spider* en **PS2**, *F355 Spider* y *550 Barchetta* en **PSP**). Junto a *WipeOut Pure* y *Ridge Racer*, ***OutRun 2006*** conforma una trinidad que ningún usuario de **PSP** debería dejar pasar.



+ El entorno gráfico es mucho más suave y estable que el de la versión PlayStation 2. La música, el control... Todo.

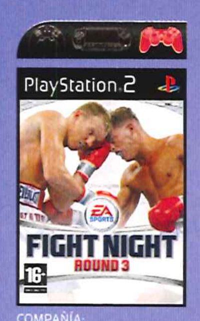
− Es tan adictivo que correrás el riesgo de pasarte de parada si vas en autobús, o de comerte una farola si vas andando.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

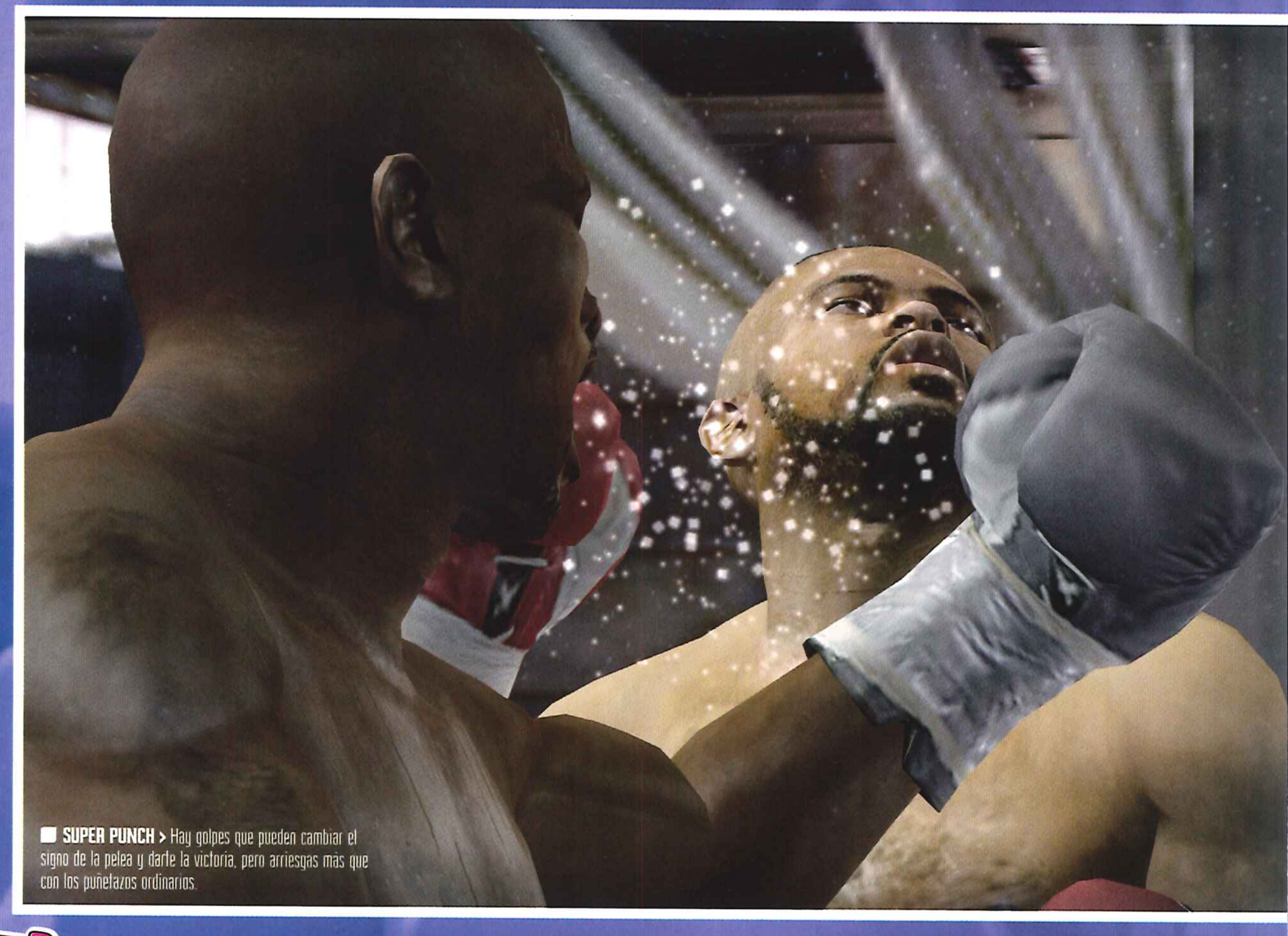
GRÁFICOS > La versión PSP le da una lección a la entrega PS2 en lo referente a suavidad y estabilidad del motor gráfico.	8.8
SONIDO > Se te pondrán los pelos de punta al oír por primera vez la versión remezclada de Passing Breeze o Magical Sound Shower.	9.2
JUGABILIDAD > Jugable y directo como una recreativa. Y se maneja «de vicio» con el joystick analógico de PSP.	9.0
DURACIÓN > Fundirás mil veces la batería de tu PSP mientras compites con cinco amigos. Y conseguir todos los Ferrari no será tarea fácil...	8.6

CONCLUSIÓN > Toda una máquina recreativa condensada en un pequeño UMD. Deslumbrante, divertido y enfermizamente jugable, la PSP se diseñó para albergar obras maestras como ésta.





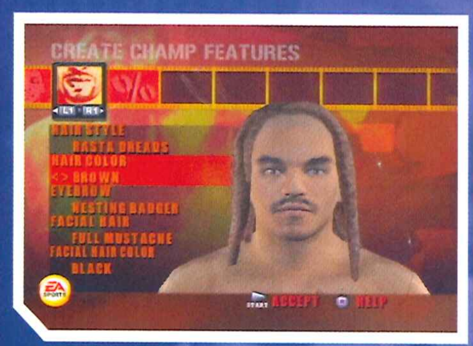
COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA CHICAGO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **95 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
es.ea.com



SUPER PUNCH > Hay golpes que pueden cambiar el signo de la pelea y darte la victoria, pero arriesgas más que con los puñetazos ordinarios.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

CRUDEZA > La sangre sale brutalmente despedida cuando los golpes aciertan de lleno en la nariz o en la boca de los desdichados púgiles.



EDITOR > Aparte de escoger sus atributos físicos (tatuajes incluidos) puedes elegir entre varios estilos de boxeo.

FIGHT NIGHT

EL REY DE LOS SIMULADORES DE BOXEO



En la presentación de **PS3**, en mayo del año pasado, pudimos ver imágenes de algunos de los que serán los primeros títulos para la nueva consola de **Sony**. Una de las *demos* que mayor impacto causó, por su asombroso realismo, fue la de ***Fight Night Round 3***. La versión para **PS2** tampoco va a defraudar a nadie. El programa continúa la misma línea de siempre pero sigue avanzando en los aspectos técnicos un peldaño tras otro. El apartado gráfico no tiene precedentes en ningún simulador de boxeo que hasta ahora hayamos visto en **PS2**. No se trata sólo del modelado de los púgiles. **Electronic Arts** se ha volcado en el trabajo de animación facial de los boxeadores, que ven deformarse su rostro con cada golpe y que muestran unas expresiones de dolor realmente estremecedoras. El lenguaje corporal también tiene mucho que decir, pues a medida que avanza el combate los luchadores dan muestras de fatiga, bajan la guardia con mayor facilidad y pierden eficacia en sus golpes, quedando todo perfectamente plasmado en su gestualidad. Las espectaculares caídas en la lona ponen el remate final a unos combates intensos y rigurosos que al fin y al cabo representan el boxeo más purista, tradicional y cercano a la esencia de este deporte. ***FNR3*** cuenta además con un importante elenco de estrellas del *ring* de todos los tiempos: Ali, Frazier, Holyfield, Lamotta, Gatti, Durán, Roy Jones Jr, De la Hoya, etc. Además de esta pléyade de figuras consagradas queda la opción de hacer carrera con tu propio boxeador. Aquí es donde mayor partido se saca al programa, porque entran en juego factores como la selección de

LA ALTERNATIVA

PlayStation.2

ROCKY LEGENDS

Para aficionados a un boxeo menos estricto, con minijuegos y ese tipo de cosas. Los fans de Stallone no tendrán mejor elección.





GOLPE BAJO > Los golpes por debajo de la cintura son muy efectivos pero te pueden costar la descalificación.

EL LARGO CAMINO HACIA LA GLORIA

En el modo Carrera la preparación cobra vital importancia. Antes de cada pelea pasarás por un breve periodo de entrenamiento que pone a punto a tu boxeador. Elige entre saco, dummy, pesas o sparring. Cada uno mejora diferentes cualidades, por lo que es preferible alternar todos los tipos de entrenamiento.











HERIDAS DE GUERRA > En el rincón, durante los descansos, debes hacer labores de cutman y recomponer en lo posible los cortes y contusiones que vayan apareciendo





DECISIÓN POLÉMICA > El árbitro puede parar la contienda si considera que hay clara inferioridad.

ROUND 3

un *manager*, el entrenamiento y la obtención de popularidad o de una suculenta bolsa de dinero. No infravalores la utilidad del entrenamiento, pues repercute en una mejora selectiva de las habilidades que más te convengan en función del tipo de preparación que elijas. En *FNR3* es difícil ganar los combates por la vía rápida. Generalmente tendrás que buscar los puntos débiles del contrario y esperar a que su resistencia se vea mermada. Se conseguirá mayor premio evitando los golpes del rival (han mejorado las fintas y los bloqueos) y esperando una oportunidad a la contra, que enzarzándote en un «toma y daca» sin sentido. El programa no olvida que las mayores rivalidades dentro del boxeo se han forjado incluso antes de los combates, así que podrás caldear el ambiente intimidando a tus oponentes en una rueda de prensa o mientras se realiza el pesaje. Las opciones Online completan un apasionante título que encierra toda la magia y esencia de uno de los deportes con más recorrido del mundo del videojuego.

ENFRENTAMIENTOS DE LEYENDA

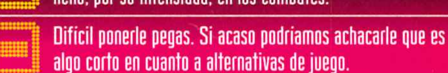
El juego permite saltar la barrera del tiempo y enfrentar boxeadores de diferentes épocas, pero también revive duelos históricos entre auténticos mitos del ring. Las cualidades y estilo característico de cada púgil se conservan con bastante fidelidad en el juego. Así, el ligero y sutil juego de pies de Ali contrasta con la tosca contundencia del rocoso Frazier, por poner un ejemplo.



FIGHT NIGHT ROUND 3 — 16+



Su explosivo apartado gráfico y la capacidad para meterte de lleno, por su intensidad, en los combates.



Difícil ponerle pegas. Si acaso podríamos achacarle que es algo corto en cuanto a alternativas de juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Hasta la fecha ningún juego de boxeo había explotado con tanto acierto las posibilidades dramáticas visuales de este deporte. **9.3**



SONIDO > La banda sonora, tipo Hip-Hop, sigue la línea acostumbrada últimamente. Las voces están en inglés. **9.0**



JUGABILIDAD > Con el stick analógico derecho se ejecutan todos los golpes de manera muy natural e intuitiva. **9.1**



DURACIÓN > Se echa en falta alguna opción más que descentre algo la atención del modo Carrera, demasiado acaparador. **8.5**

CONCLUSIÓN > Nuevo paso hacia adelante de la saga que con mayor exactitud y minuciosidad representa al mundo pugilístico. Imposible no rendirse a sus encantos. **9.1**





COMPAÑÍA: **EMPIRE ENT.**
DESARROLLADOR: **TAITO**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **100 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **19,95€**
www.virginplay.es



ARABIAN MAGIC (1992) · CAMELTRY (1989) · BONZE ADVENTURE (1989) · DON DOKO DON (1989) · VIOLENCE FIGHT (1989) · THE LEGEND OF HAGE (1985) · ELEVATOR ACTION RETURNS (1994) · DUNGEON MAGIC (1993) · G DARIUS (1997) · CHACK'N POP (1983) · NASTAR (1988) · GROWL (1990) · INSECTOR X (1989) · PUZZLE BOBBLE 2 (1995) · RAIMAIS (1988)

TAITO LEGENDS 2

TAITO MEJORA SU OFERTA: 40 CLÁSICOS POR 20 €



POR **NEMESIS**

El arrollador éxito de ventas del primer *Taito Legends* ha hecho posible que podamos disfrutar, con pocos meses de diferencia, de su secuela, una nueva colección de recreativas clásicas (nada menos que 40), entre las que se hallan *arcades* tan inolvidables como *Football Champ, RayStorm, Puzzle Bobble 2, Elevator Action Returns* o *Darius Gaiden*. Esta vez **Empire** no ha tenido que acudir a **Razorworks** para llevar a cabo la emulación de las *coin-ops*, sino que se ha limitado a hacer una selección de aquellas recreativas que ofrecían los dos volúmenes del recopilatorio japonés *Taito Memories* (*Joukan* y *Gekan*) y que no fueron incluidas en el anterior *Taito Legends*. Eso explica el cambio de diseño en los menús y la incorporación de un ejército de esas *coin-op* jurásicas que tanto apasionan a los nipones (*Lunar Rescue, Balloon Bomber, Wild Western*). De nuevo nos quedamos con las ganas de disfrutar con *Arkanoid* (¿de verdad era más interesante incluir el horrendo *Nastar*, alias *Rastan Saga 2*?), *Chase HQ* o *Ninja Warriors*, pero hay que reconocer que la propuesta de **Empire** es irresistible: 40 *coin-ops* por 19,95€. No gastarás más de un minuto en jugar con las antiguallas ya mencionadas, pero te garantizo que pasarás horas delante del televisor con *Football Champ, Puzzle Bobble 2* y las distintas versiones de *Space Invaders* aquí incluidas. Además, y como ya sucedió con su predecesor, ***Taito Legends 2*** llega a España con los menús localizados al castellano y la posibilidad de jugar con la pantalla a 60 Hz, aunque sigue sin permitir girar la pantalla del televisor para disfrutar de los *shooters* verticales «como dios manda». Tampoco es cuestión de buscar las cosquillas a un recopilatorio barato, generoso en su oferta y esencial para poder revivir esa época dorada de los recreativos que comprende entre 1986 y 1992. Con la esperanza de jugar algún día con *Arkanoid* en **PS2**, sólo nos resta esperar una tercera entrega de *Taito Legends*, que seguro no se hará esperar.



LA ALTERNATIVA

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

PlayStation 2

El recopilatorio de recreativas de Capcom es una magnífica alternativa, y por un precio igual de atractivo: 29,95 Euros.

PUCHI CARAT (1997)

FOOTBALL CHAMP (1990)

LIQUID KIDS (1990)

DARIUS GAIDEN (1994)

METAL BLACK (1991)

SYVALION (1988)

CLEOPATRA FORTUNE (1995)

KURI KINTON (1988)

RAYSTORM (1996)

THE FAIRYLAND STORY (1985)

ALPINE SKY (1982)

LUNAR RESCUE (1979)

KI KI KAI KAI (1986)

GUN FRONTIER (1990)

SPACE INVADERS'95 (1995)

BALLOON BOMBER (1980)

SPACE INVADERS DX (1994)

WILD WESTERN (1982)

S. SPACE INVADERS'91 (1990)

CRAZY BALOON (1980)

FRONT LINE (1983)

GEKIRINDAN (1995)

QIX (1981)

GRID SEEKER (1992)

TAITO LEGENDS 2

7+

40 recreativas clásicas (algunas más que otras) por menos de 30 Euros componen una oferta difícil de rechazar.

De nuevo, Taito se ha olvidado de incluir cualquiera de las dos entregas de Arkanoid. ¿Las reserva por algún motivo especial?

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS Salvo RayStorm, Elevator Action Returns y los Darius, el resto no son precisamente un prodigio de gráficos. **6.5**

SONIDO Lo mismo se puede aplicar al apartado sonoro. Pasarás de los simples «bips» de los Space Invaders a la BSO tecno de RayStorm. **6.5**

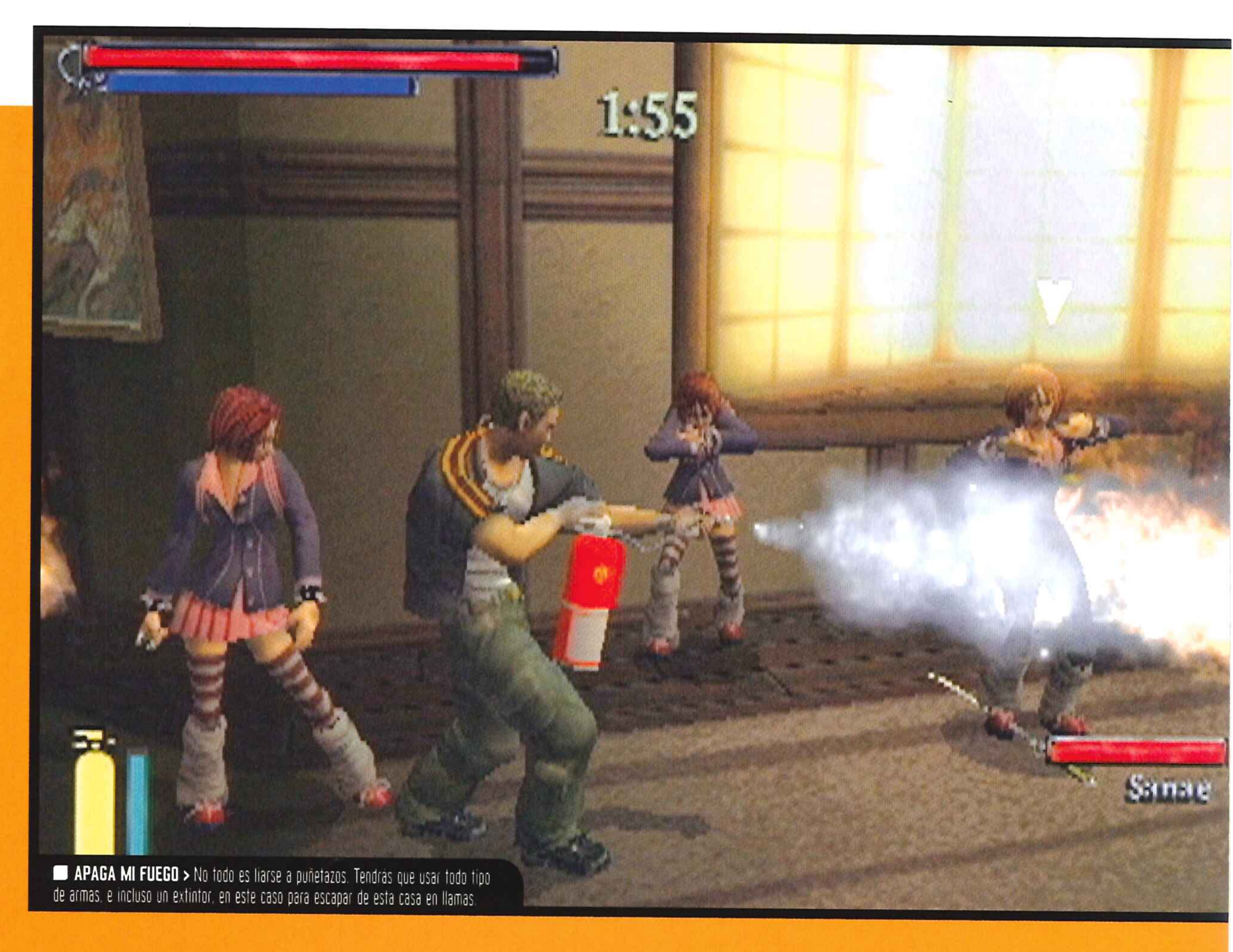
JUGABILIDAD ¿Quién puede negar la carga adictiva de una recreativa? En especial la de mitos de la talla de Puzzle Bobble 2. **9.0**

DURACIÓN Football Champ y Puzzle Bobble 2 son la mejor garantía de que seguirás jugando incluso después de acabarte todas las coin-op. **8.4**

CONCLUSIÓN Un recopilatorio muy recomendable, especialmente para los fanáticos de los shooters (hay dos Darius y un montón de matamarcianos verticales). **8.4**



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM STUDIO 8**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO- INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **271 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.capcom-europe.com



APAGA MI FUEGO > No todo es liarse a puñetazos. Tendrás que usar todo tipo de armas, e incluso un extintor, en este caso para escapar de esta casa en llamas.

FINAL FIGHT STRE

PARA NOSTÁLGICOS

Capcom ha incluido la recreativa original de Final Fight como uno más de los extras de FF Streetwise. La coin-op será tuya una vez que hables con Vanessa en el Bar. Ella te dirá que vayas a ver a 2-III. A partir de ese momento la máquina será tuya, para disfrutarla en todo momento, en solitario, o en compañía de un amigo.



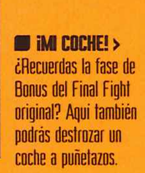
CAPCOM RESUCITA UNO DE LOS ESTANDARTES DEL GÉNERO BEAT'EM-UP

POR **NEMESIS**

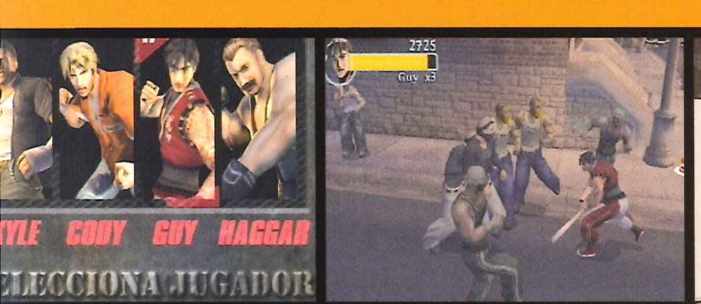


Algunos lo achacarán a la ausencia de imaginación que sacude a la industria del videojuego, otros a la reciente fiebre *revival* por los *Street Brawl*, pero lo único cierto es que ya tenemos aquí de nuevo la saga *Final Fight*, tras seis años de ausencia desde aquel nefasto *Final Fight Revenge* para Saturn. Esta nueva entrega, marcada por una notable influencia de películas como *El Club De La Lucha* o *Snatch*, está protagonizada por Kyle Travers, boxeador clandestino y hermano de uno de los tres héroes del *Final Fight* de 1989. Han pasado muchos años desde que el alcalde Haggar se uniera a Cody Travers y Guy para rescatar a su hija Jessica de las garras de la banda Mad Gear. Y *Metro City* no ha mejorado desde entonces. Una nueva clase de droga (*Glow*) está llenando las calles de yonquis de ojos brillantes y fuerza descomunal, lo que ha terminado por desbordar a la policía. La desaparición de Cody empujará a Kyle a adentrarse en ese caos en el que se ha convertido *Metro City*, demostrando lo que mejor sabe hacer: pelear. Se partirá la cara con bandarras, drogadictos y mafiosos. Participará en peleas clandestinas por dinero, destrozará coches a puñetazos (un guiño a la *coin-op* original) y se reencontrará con viejos conocidos, como Haggar, Guy o Andore, en los que el tiempo no parece haber hecho mella. Pero no todo será usar los puños. Kyle tendrá ocasión de visitar diferentes comercios (licorerías, restaurantes, bares...) para hablar con otros personajes, encontrar pistas sobre el paradero de su hermano y participar en minijuegos que le proporcionarán el dinero necesario para comprar comida y nuevos movimientos. ***Final Fight Streetwise*** no ganará el premio al juego más





¡MI COCHE! > ¿Recuerdas la fase de Bonus del Final Fight original? Aquí también podrás destrozar un coche a puñetazos.



EL MODO ARCADE

Al margen de la aventura principal, podrás compartir con un amigo este modo especial, donde manejarás al trío original de Final Fight, además de Kyle, con una mecánica lineal al más puro estilo Street Brawl.

ETWISE

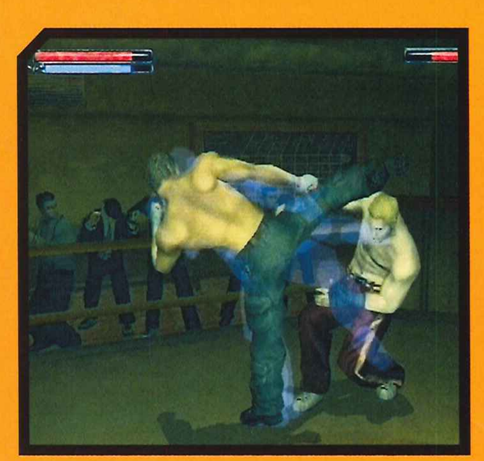
original del año, pero su mecánica es muy divertida debido, quizás, a su propia falta de ambición. No ofrece la riqueza de movimientos de *Urban Reign* ni la profundidad de *The Warriors*, pero los combates son brutalmente divertidos y mucho más violentos de lo que nos tiene acostumbrados **Capcom**, en especial los combates de boxeo clandestino. A sabiendas de que ya no iban a poder bajar del PEGI+18 (o M, en EE.UU.), el **Studio 8** de **Capcom** se ha «desmelenado» por completo, y no sólo en lo referente a la violencia. En ***Final Fight Streetwise*** se plantean algunas situaciones adultas (como la visita al cine porno) que pondrían los pelos de punta a más de un padre, aunque no deja de ser una mera anécdota. Lo esencial en un *Street Brawl* es ofrecer peleas contundentes, y este *Final Fight* lo cumple con creces. Si creciste con la máquina original, o simplemente quieres pasar un buen rato, es una opción más que recomendable.

LA ALTERNATIVA

URBAN REIGN



El street brawl de Namco sigue siendo imbatible en el apartado gráfico, aunque su mecánica es algo repetitiva.

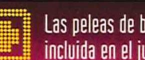


EL CLUB DE LA LUCHA > Las peleas de boxeo clandestino te proporcionarán un buen fajo de billetes en los momentos de mayor necesidad.



ESE GORDO ENTRAÑABLE > Andore es sólo uno de los rostros conocidos que encontrarás. Se rumorea que Cammy (SSFII) busca pelea en el Little Tokyo.

FINAL FIGHT: STREETWISE 18+



Las peleas de boxeo clandestino. La recreativa original, incluida en el juego como un extra. Deliciosamente violento.

Las caras de los personajes. La banda sonora puede ser un poco cargante si no te gusta el Hip-Hop.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

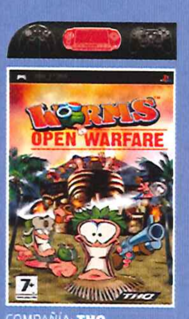
GRÁFICOS > No hay ralentizaciones, a pesar del gran número de personajes que llegan a participar en las peleas. Buena animación.	7.9
SONIDO > Temas de Slipknot, Fear Factory y Mos Def, entre otros. El modo Arcade tiene la música del Final Fight original, remezclada.	8.2
JUGABILIDAD > Los controles son sencillos y la mecánica irresistible. Simplemente hay que ir pateando cabezas de una barriada a otra.	9.0
DURACIÓN > Además de la aventura principal, Capcom ha incluido la recreativa original y un modo especial para dos jugadores.	8.6



CONCLUSIÓN > Infinitamente más divertido que Beatdown, FF Streetwise entusiasmará a los amantes de la lucha callejera. Lástima que no tenga la calidad gráfica de Urban Reign.







COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **TEAM 17**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **ESTRATEGIA**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SALVAR PARTIDA: **224 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.thq.co.uk



ATAQUE AÉREO > Es una de las armas más efectivas, pero al inicio de la partida sólo cuentas con uno.



LA ALTERNATIVA



LEMMINGS

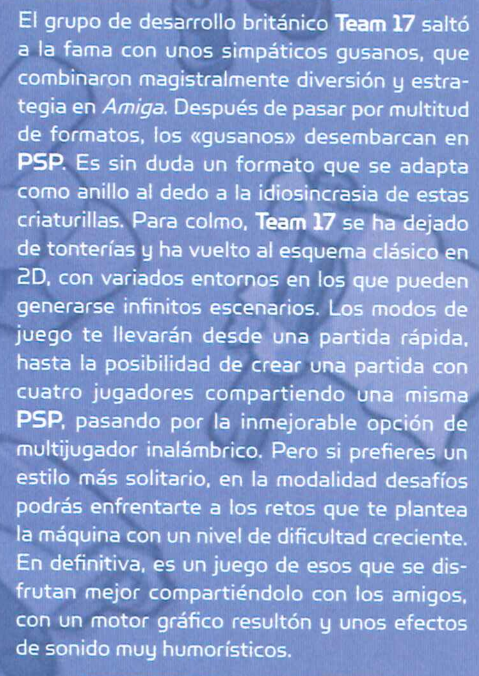
Si lo tuyo es estrujarte el cerebro para pasar pantallas compulsivamente, Lemmings puede hacerte olvidar por unos momentos Worms: O.W.



WORMS OPEN WARFARE

¡MUERDE EL POLVO, GUSANO!

POR **R. DREAMER**



El grupo de desarrollo británico **Team 17** saltó a la fama con unos simpáticos gusanos, que combinaron magistralmente diversión y estrategia en *Amiga*. Después de pasar por multitud de formatos, los «gusanos» desembarcan en **PSP**. Es sin duda un formato que se adapta como anillo al dedo a la idiosincrasia de estas criaturillas. Para colmo, **Team 17** se ha dejado de tonterías y ha vuelto al esquema clásico en 2D, con variados entornos en los que pueden generarse infinitos escenarios. Los modos de juego te llevarán desde una partida rápida, hasta la posibilidad de crear una partida con cuatro jugadores compartiendo una misma **PSP**, pasando por la inmejorable opción de multijugador inalámbrico. Pero si prefieres un estilo más solitario, en la modalidad desafíos podrás enfrentarte a los retos que te plantea la máquina con un nivel de dificultad creciente. En definitiva, es un juego de esos que se disfrutan mejor compartiéndolo con los amigos, con un motor gráfico resultón y unos efectos de sonido muy humorísticos.



¡BOMBA! > El bazooka es el arma más socorrida.











¡ESCENARIOS A GO GO! > Worms: Open Warfare genera infinitos niveles basados en variados entornos como el ártico, infierno, Londres, etc.



WORMS: OPEN WARFARE — 7+

(+) Es muy divertido, con un sistema de juego simple y efectivo, ideal para reuniones con amigos.

(−) Aunque el concepto se adapta bien a PSP ha evolucionado muy poco y quizá debería haber salido a un precio más asequible.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

GRÁFICOS > El motor gráfico del juego no tiene mucho misterio, con una paleta de colores cálidos y unos fondos muy aparentes.	8.4
SONIDO > Hilarantes vocecillas para los gusanos guerreros (eso sí, en inglés) y una banda sonora muy pegadiza. Como tiene que ser.	8.5
JUGABILIDAD > Aquí deberíamos tener en cuenta dos aspectos: en solitario el juego pierde enteros, pero en multijugador ¡es la caña!	8.7
DURACIÓN > Como todos los juegos que implican a más de una persona, ninguna partida es igual que la anterior. Hay juego para rato.	8.5

CONCLUSIÓN > Si ya conocías a estos bélicos gusanos, entenderás por qué PSP es un formato idóneo para sus correrías. Si no es tu caso, debes probarlo en multijugador y alucinarás.






FORMACIONES > Los tokobots podrán adoptar tres formaciones diferentes, cada una con sus propias habilidades.

LA ALTERNATIVA

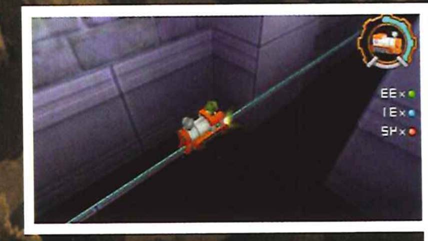
APE ESCAPE P



Este mes también llega este título de plataformas protagonizado por unos seres de lo más peculiar, los monos de Ape Escape.

TOKOBOT

ROBOTS AL RESCATE




LABORATORIO > Sirve de base de operaciones al protagonista.

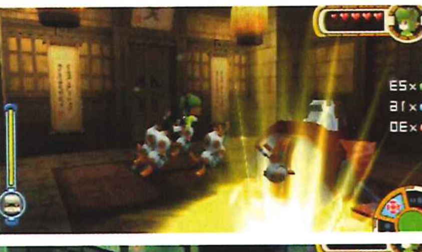


COMPAÑÍA: **TECMO**
DESARROLLADOR: **TECMO**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **352 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
www.tecmogames.com

POR **LAST MONKEY**

Cualquier idea medianamente fresca u original se agradece bastante hoy en día. Eso es lo que han debido pensar los programadores de **Tecmo** a la hora de desarrollar este plataformas divertido, refrescante y lleno de encanto. Lo que da nombre al juego es una especie de pequeño robot que, en un grupo de seis, ayudará al protagonista a resolver las mil y una situaciones a las que se verá enfrentado. Estos ingenios son capaces de hacer muchas cosas, y bajo tus órdenes podrán tenderte un puente para cruzar un abismo, crear un remolino con el fin de acabar con los enemigos o ayudarte a levantar una pesada baldosa. De esta forma, además de tu habilidad a la hora de sortear las secciones de plataformas, también entrará en juego tu inteligencia para descubrir cuál de las formaciones que pueden adoptar los simpáticos seres mecánicos es la más adecuada en cada momento. En cualquier caso, pese a lo atractivo del planteamiento, la diversión se diluye de una forma bastante palpable tras las primeras horas de juego, pues pronto descubrirás que casi todas las fases son lineales y algo repetitivas. Aunque, eso sí, todo el apartado técnico es de lo más «encantador» que hemos visto en **PSP**.








ENEMIGOS > Cada uno de los rivales que nos presenta el juego tiene su propio esquema de ataque y de defensa.

TOKOBOT 7+

(+) La refescante propuesta en cuanto a mecánica. El carisma de los pequeños robots protagonistas.

(−) Se echa de menos un desarrollo más variado. La cámara nos jugará más de una mala pasada.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Es cierto que PSP ha dado muestras de un potencial superior, pero el diseño general del juego es muy atractivo.	8.2
SONIDO > Melodías de lo más «poppie» ambientan a las mil maravillas el deambular del protagonista por el juego.	8.3
JUGABILIDAD > Al comienzo cuesta acostumbrarse al manejo de los robots, pero pronto todo se vuelve muy intuitivo.	8.4
DURACIÓN > No es demasiado largo, y además los niveles son bastante lineales y repetitivos en algunos momentos.	7.9

CONCLUSIÓN > La genial mecánica del juego y el carisma de su diseño son las bazas principales de un título de plataformas más que correcto y bastante divertido.


8.3

LA MALDICIÓN > Ico es víctima de una antigua ley, en la que los niños que han nacido con cuernos son llevados a una fortaleza y abandonados dentro de un sarcófago.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **ICO TEAM**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **354 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95 €**
www.icothegame.com

ICO

EL REGRESO DE UN JUEGO PARA LA LEYENDA

POR **R. DREAMER**

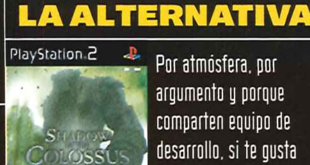


Han pasado cuatro años desde que *Ico* viera la luz por primera vez. El juego había ido ganando categoría de leyenda, descatalogado. Tan sólo unos cuantos privilegiados podían presumir de haber degustado una de las aventuras más originales jamás creada para consola. Ahora todo eso va a cambiar, *Ico* aparecerá de nuevo en las tiendas y encima **Sony C.E.** lo pone a un precio como para no pensárselo, menos de treinta Euros. Quizá no pueda competir en espectacularidad con la segunda obra de sus creadores, *Shadow Of The Colossus*. Sin embargo, el apartado técnico de *Ico* sigue vigente y es capaz de hacer sombra a producciones más recientes de **PlayStation 2**. La atmósfera de cuento de hadas que reina a lo largo de toda la aventura y la original mecánica de juego fueron dos factores fundamentales que hicieron brillar a *Ico* con luz propia en la constelación **PlayStation**. Bajo la batuta de Fumito Ueda, un equipo por entonces compuesto en su mayor parte por gente novel se dedicó con entusiasmo a dar vida al proyecto. En las presentaciones, el juego enamoró a la prensa mundial, un amor que no fue correspondido por el gran público. Pero tan sólo bastaba perderse por unos instantes en aquella fortaleza, sumida en un eterno atardecer, para dejar volar la imaginación y creer que estabas en la piel de Ico, el joven protagonista. Después de escapar de un sarcófago, en el que estaba condenado a morir, rescata a una princesa de aspecto frágil pero que oculta un gran poder bajo su dulce aspecto. El muchacho está decidido a escapar de la majestuosa cárcel de piedra sobre el



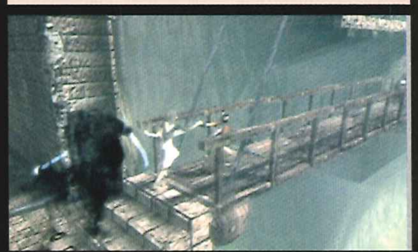


PAISAJES > El juego despliega algunos de los escenarios mas bellos para PlayStation 2 con maravillosos efectos de luz.

LA ALTERNATIVA

SHADOW OF THE COLOSSUS



Por atmósfera, por argumento y porque comparten equipo de desarrollo, si te gusta Ico con Shadow Of The Colossus alucinarás.



ESCAPAR JUNTOS > Ico ha de estar pendiente en todo momento de la princesa, ayudándola y protegiéndola.

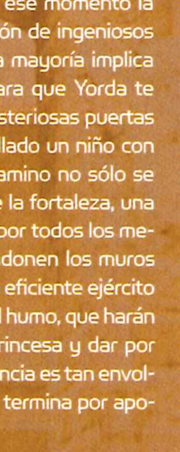


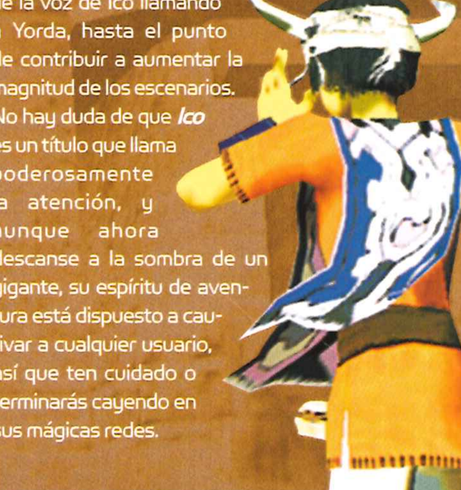
EL CASTILLO > Su magnitud queda patente en cada una de las magníficas vistas que proporciona constantemente el juego.





acantilado y, rompiendo las barreras del idioma, decide coger de la mano a la princesa Yorda y llevarla consigo. El jugador será consciente de tan simple gesto, coger la mano, pulsando R1 y sintiendo la vibración del mando. A partir de ese momento la huida se convierte en una sucesión de ingeniosos *puzzles* que hay que resolver. La mayoría implica buscar un camino alternativo para que Yorda te siga y con su poder abra unas misteriosas puertas en las que, curiosamente, hay tallado un niño con cuernos como Ico. Pero en su camino no sólo se interpone el laberíntico diseño de la fortaleza, una malvada reina también intentará por todos los medios que los personajes no abandonen los muros del fortín. Para ello cuenta con un eficiente ejército de criaturas mitad sombra y mitad humo, que harán todo lo posible por raptar a la princesa y dar por terminada la aventura. La experiencia es tan envolvente que la atmósfera del juego termina por apoderarse del jugador. La magnífica iluminación, con un inicio soleado que al final del título da paso a un cielo plomizo mientras las nubes descargan una lluvia persistente, y el impecable apartado sonoro se confabulan para hipnotizarte. Los sonidos parecen extraídos de un sueño, gaviotas (que no son avistadas) surcando los acantilados, olas rompiendo contra las rocas o el eco de la voz de Ico llamando a Yorda, hasta el punto de contribuir a aumentar la magnitud de los escenarios. No hay duda de que ***Ico*** es un título que llama poderosamente la atención, y aunque ahora descanse a la sombra de un gigante, su espíritu de aventura está dispuesto a cautivar a cualquier usuario, así que ten cuidado o terminarás cayendo en sus mágicas redes.





UN CASTILLO EN SOMBRAS

La reina de la fortaleza está poniendo todo su empeño para que Ico y Yorda no sean capaces de escapar. Para ello ha dispuesto un temible ejército de sombras que aparecen en los momentos más inoportunos. Si estas criaturas de las tinieblas consiguen llevarse a la princesa a uno de sus portales negros, el juego se dará por terminado.





¿Sabes quién es esta chica?

CUENTOS DE PRINCESAS



Ico es como un cuento a la antigua usanza, con héroe, princesa y reina malvada. Algo que se refleja a nivel gráfico, plasmando el eterno enfrentamiento entre el bien y el mal, con Yorda de blanco inmaculado y la reina de negro impoluto.



ICO

7+





La original mecánica de juego y la excelente ambientación que ha conseguido Team Ico a nivel gráfico y sonoro.

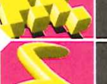
Sólo un pero a esta aventura, es breve y aunque digan que «lo bueno si breve, dos veces bueno», te deja con ganas de más...

PUNTUACIÓN PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

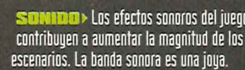


GRÁFICOS> El motor gráfico de Ico te mantiene en un eterno atardecer, con una luz lánguida para apreciar mejor su belleza. **9.3**





SONIDO> Los efectos sonoros del juego contribuyen a aumentar la magnitud de los escenarios. La banda sonora es una joya. **9.4**





JUGABILIDAD> Guiar a una princesa de la mano, resolviendo ingeniosísimos puzzles y repartiendo algún mandoble, ¿alguien da más? **9.3**



DURACIÓN> El juego es corto, y aunque una segunda ronda es visita obligada por los extras que pueden obtenerse, sigue sabiendo a poco. **8.7**



CONCLUSIÓN> Antes de su reedición, Ico se había convertido en una leyenda urbana, todo el mundo admitía que era un «juegazo» pero pocos lo tenían en su colección. No lo dejes pasar de largo. **9.3**



APE ESCAPE P

LA PRIMERA ENTREGA DE LA SAGA SE VUELVE PORTÁTIL

POR SUPERNENA



Coincidiendo con la llegada de la tercera entrega de la saga a la consola de sobremesa de **Sony**, su portátil recibe la conversión del *Ape Escape* original, que en 1999 se convirtió en el primer juego de acción para **PSone** en hacer uso de los dos *joysticks* analógicos. Teniendo esto en cuenta una mente avezada como la tuya no podrá evitar que le asalte la pregunta «¿y cómo juego en **PSP** si sólo tiene un *joystick*?» La respuesta es más sencilla que práctica, tendrás que utilizar el *joystick* izquierdo para «apuntar» y los botones de acción para seleccionar el artilugio que desees emplear. Esta solución no es del todo mala pero se echa de menos la precisión de jugar con un *DualShock* (sobre todo si eres un seguidor de las anteriores ediciones). El argumento, eso sí, permanece fiel al de la versión de **PlayStation**: el malvado Specter ha robado el casco del Profesor convirtiéndose en un súper genio que usa su recién adquirida inteligencia para enviar a toda una legión de monos a diferentes épocas históricas. Y si en un lado de la ecuación hay un «malo» con una máquina del tiempo, el elemento imprescindible en el otro es un héroe que evite las paradojas «espacio-temporales». En este *remake*, el papel vuelve a recaer sobre Spike, el jovencito de cabellera bicolor que recordarás si jugaste al original. Como valor añadido, dispondrás de cuatro minijuegos completamente nuevos para disfrutar solo o en compañía de otro jugador conectando vuestras consolas gracias a la tecnología inalámbrica de **PSP**.

LA ALTERNATIVA

DEATH JR.

El catálogo de PSP no cuenta con muchos juegos de este estilo. Death Jr. es lo más parecido y también tiene estética cartoon.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **320 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
www.us.playstation.com/Content/OGS/UCUS-98609/Site/







ARTILUGIOS > Spike podrá manejar hasta ocho artilugios diferentes como un radar, un sable láser, un tirachinas, un aro aturdidor o la clásica red cazamonos.



VIAJES TEMPORALES > Recorre diferentes épocas históricas desde la Era de los Dinosaurios hasta la base del malvado Specter.



MINIJUEGOS > Consigue monedas de Specter y podrás disfrutar de cuatro minijuegos diferentes que no estaban en la versión de PSone.

APE ESCAPE P — 3+

\+ La posibilidad de volver a jugar a todo un clásico. Una opción más para el escaso catálogo plataformero de PSP.

\- La imprecisión en el control resulta un poco frustrante. La cámara. Tendrás que recurrir al control manual.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> No es lo mejor que hemos visto en la portátil de Sony pero respeta todo el colorido y la estética cute del original. **7.5**



SONIDO> La banda sonora es la misma que la del Ape Escape original. Esto favorece la nostalgia pero no la calidad. **7.4**



JUGABILIDAD> El control no es muy preciso, la cámara hay que manejarla manualmente y las cargas son excesivas. **6.9**



DURACIÓN> A los niveles del Modo Historia se unen los minijuegos para uno o dos jugadores pero sólo son cuatro. **7.9**

CONCLUSIÓN> Una buena ocasión para conocer los orígenes de esta popular saga (o de revivirlos) pero teniendo en cuenta que parte de su magia se ha perdido en la conversión. **7.8**







LA ALTERNATIVA

MEGAMAN MAVERICK HUNTER X

Superior técnica y gráficamente, pero en la misma línea. Plataformas, enemigos finales y multitud de items por localizar.



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **208KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
http://www.capcom-europe.com/



ARMAS > Por cada boss derrotado, conseguirás un nuevo tipo de ataque especial para tu arsenal. Busca qué arma inflige más daño a cada boss.



CONSTRUCTOR > Te permitirá dar rienda suelta a tu imaginación y poner a prueba a otros jugadores, compartiendo tus niveles por Internet.





MEGAMAN
POWERED UP



POR **CRONO**

NUEVO LOOK, MISMAS PLATAFORMAS

O casi las mismas. Y es que no sólo se ha lavado la cara a los gráficos o se ha renovado la banda sonora. Los niveles originales de la versión de NES han sido ligeramente extendidos para albergar nuevos *items*, como los *packs* de objetos que alimentarán el Constructor. Y es que a parte de los tres modos principales de juego, se ha incluido una «fábrica de niveles» con el que podrás diseñar tus propios retos. Tampoco se han olvidado de los nostálgicos, para los que se ha añadido el modo *Old Style*, con el formato original de pantalla y niveles, además de la banda sonora clásica. Un modo *Challenge* pondrá a tu disposición diez misiones rápidas por cada personaje que desbloquees. Así, un total de cien misiones, incorporadas a todas las novedades que aparecen en el modo *New Style*, y sus tres niveles de dificultad, harán que tengas diversión para rato. La mecánica de juego es lo único que ha permanecido intacto, teniendo que recorrer los ocho niveles principales con el fin de vencer a sus respectivos *bosses* y con ello llegar hasta la fortaleza del Dr. Willy. Todo entre secuencias con pequeños diálogos entre los protagonistas y roces con los bosses antes de cada combate. En definitiva, un plataformas clásico con un simpático toque infantil, unos gráficos muy coloristas y animaciones muy cuidadas que harán las delicias de los amantes de la saga y de los juegos de plataformas.

MEGAMAN POWERED UP 3+



Niveles extendidos respecto a los originales, además de las fases clásicas en su formato original.

En ciertos momentos, al haber muchos enemigos en pantalla, se aprecian ligeras ralentizaciones

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > El nuevo look presenta unos gráficos, que pese a no destacar técnicamente, son muy simpáticos y coloristas. **8.0**



SONIDO > En función del modo de juego disfrutarás de la banda sonora original o de la remasterizada. Voces en inglés para los diálogos. **7.9**



JUGABILIDAD > Control sencillo pero fiable. En algunas ocasiones, la dificultad de los final bosses puede desesperar. **8.3**

DURACIÓN > Tres modos de juego, tres niveles de dificultad y el Constructor de niveles alargarán de forma considerable la vida del juego. **8.6**



CONCLUSIÓN > No te dejes engañar por el look infantil. Este juego es una gran opción tanto para los amantes de la saga como para los que disfruten de un buen plataformas clásico. **8.2**



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **GUST**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS (JAPONÉS)**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **332 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.tacticalrpg.com

BATALLAS > Se desarrollan por turnos y cuentan con un fuerte componente estratégico.

LA ALTERNATIVA

SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Este RPG de Atlus distribuido por UbiSoft hace unos meses es tan original y personal como Atelier Iris, aunque mucho más serio.

MAPA MUNDI > Los desplazamientos se realizan mediante esta representación del mundo en 3D.

ATELIER IRIS ETERNAL MANA

PARA GENTE SIN COMPLEJOS

POR **LAST MONKEY**

Aspecto infantil, gráficos en 2D, clasicismo a raudales... La sexta entrega de esta peculiar saga de RPG que debuta ahora en España parece estar totalmente ajena a las modas imperantes, y sin embargo los que os atrevéis a adentraros en sus lindes descubriréis una de las aventuras más atractivas, profundas y personales que se han visto últimamente. Lastrada, eso sí, por una pésima conversión PAL y una inexistente traducción al castellano. El desarrollo de *Atelier Iris* mezcla las batallas por turnos de toda la vida con la gestión de diferentes negocios que pueblan las localizaciones que se visitan. Así dicho parece algo extraño, pero todos los conceptos son introducidos con una naturalidad pasmosa, y a la media hora de comenzar ya estarás creando tus propias recetas, batallando contra los enemigos y siendo testigo de los divertidísimos toques de humor que impregnan todo el argumento. Además, al contrario de lo que ocurre con la mayoría de estos juegos, la libertad de movimiento es muy grande en casi cualquier momento, pudiendo dedicarte a un gran número de tareas secundarias aparte de seguir la bella historia principal.

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA 12+

(+) Nos quitamos el sombrero ante Virgin Play y Koei por atreverse a traer un juego tan «diferente» como éste.

(−) Para el jugador medio se tratará de una propuesta demasiado transgresora, tanto en la forma como en el fondo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

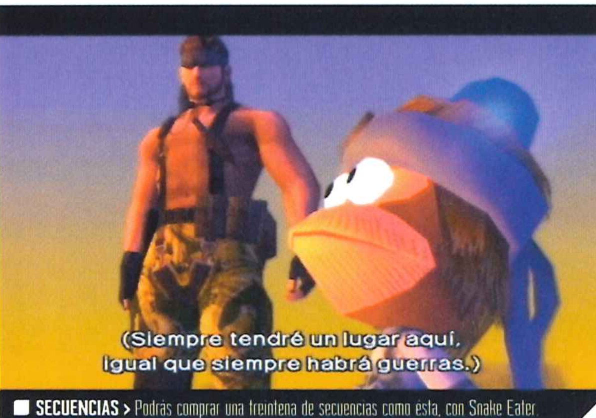
GRÁFICOS > Las dos dimensiones en su máximo esplendor. Poco más se le puede pedir a un juego que aún emplea este sistema.	7.6
SONIDO > La banda sonora es sencillamente magistral, con algunos temas memorables. Existe la opción de escuchar las voces en japonés.	8.8
JUGABILIDAD > Su pausado desarrollo ha sido planeado de una forma muy precisa para no aburrir al jugador en ningún momento.	8.3
DURACIÓN > La cantidad de tareas, misiones y localizaciones a explorar harán que tengas juego para mucho, mucho tiempo.	8.7
CONCLUSIÓN > Atelier Iris merecía ser tratado mejor por sus distribuidores, pero al menos ha llegado a nuestro país. Dale una oportunidad si no estás obsesionado con la acción.	8.5



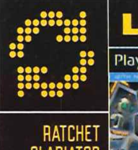
COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.I.**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **ACCIÓN/PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **118 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97501/Site/







SECUENCIAS > Podrás comprar una treintena de secuencias como esta, con Snake Eater.



LA ALTERNATIVA

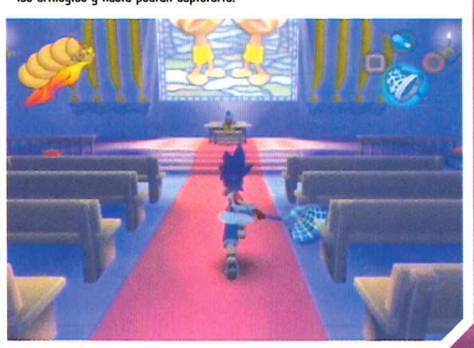


RATCHET GLADIATOR

Si buscas una mezcla de acción y plataformas, la última aventura protagonizada por Ratchet se presenta como una buena alternativa.



MALICIA SIMIESCA > Los monos se disfrazarán, te atacarán, te robarán los artilugios y hasta podrán capturarte.





FUTURO > A medida que vayas capturando monos revelarás predicciones por horóscopo o fecha de nacimiento y hasta un test de compatibilidad amorosa.

APE ESCAPE 3

UNA SAGA QUE NO PIERDE FUELLE

POR **SUPERNENA**

A pesar de ser una franquicia muy popular entre los jugones, lo cierto es que llevábamos años sin saber de ella hasta que el año pasado apareció el discreto *EyeToy Monkey Mania* inaugurando el regreso de la franquicia. De este modo, ya se pueden encontrar dos títulos protagonizados por estos simpáticos monos en el catálogo de **PSP** (tres en Japón, donde ya está disponible la segunda parte de la recopilación de minijuegos *Ape Academy*) y en **PS2** se estrena la tercera entrega de la saga. En esta ocasión, podrás elegir entre un personaje femenino y otro masculino en un título que respeta la mecánica del original. Si nunca has jugado a *Ape Escape* puede que al principio te cueste un poco acostumbrarte al control pero, como ocurría en *Katamari Damacy*, enseguida dominarás el uso de los dos *joysticks*. Como novedad, tendrás la posibilidad de vestir a los protagonistas con diferentes disfraces que les aportarán nuevos poderes y habilidades. Los simios contarán con personalidad propia (a veces de lo más agresiva) y tomarán la apariencia de conocidos personajes de ficción.



APE ESCAPE 3





+ Mantiene toda la magia de la franquicia. Extras como el minijuego de Metal Gear Solid.

− No permite capturar todos los monos de cada nivel la primera vez que lo juegas.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Aunque no presenta un excesivo detalle en los escenarios, las animaciones están bastante conseguidas. **8.3**



SONIDO > Cuenta con voces en castellano pero durante el juego los personaje se limitan a repetir las mismas frases. Melodías normalitas. **7.9**



JUGABILIDAD > Sobre todo después de probar Ape Escape P, se agradece el control con los dos joysticks. **8.6**

DURACIÓN > Cuatrocientos monos que capturar y gran cantidad de extras desbloqueables prometen muchas horas de juego. **9.0**

CONCLUSIÓN > Hace tanto tiempo que salió la anterior entrega que aunque no aporte grandes novedades a la saga importa poco. Además, no ha perdido ni humor, ni frescura ni encanto.







■ **TOKIO >** Si cargas tu partida al 100% del MC3 original, en Remix aparecerá al 77%. La ciudad japonesa añade un 23% de juego.

■ **VEHÍCULOS >** Remix presenta casi 90 vehículos seleccionables (coches, motos y todoterrenos).



LA ALTERNATIVA

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

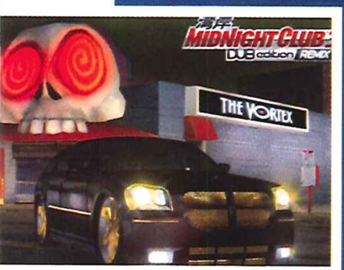
Most Wanted no ofrece tanta libertad ni tantos vehículos, pero mantiene la garantía de calidad de la saga Need For Speed de Electronic Arts.





DESAFÍO DE TOKIO

La nueva ciudad incluida por **Rockstar** en este Remix también cuenta con un modo de juego exclusivo. A modo de Carrera «abreviada», la ciudad nipona pondrá ante ti un buen número de carreras y campeonatos, en la mayoría de los casos con la participación condicionada por el vehículo que tengas, en los que podrás competir con el objetivo de conseguir grandes sumas de dinero y nuevos vehículos que tendrás la opción de utilizar después en el modo Carrera «normal».





■ **TUNING >** Personaliza hasta el elemento más ínfimo de tu coche.

MIDNIGHT CLUB 3

DUB EDITION REMIX



UN PLATINUM DE AUTÉNTICO LUJO

POR **DOC**

COMPAÑÍA: **TAKE2**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **148 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **24,95€**
www.take2.es

La actitud rompedora que ha caracterizado a **Rockstar** desde sus inicios les lleva en esta ocasión a mejorar la última entrega de su título de conducción, pero manteniendo un precio similar al de los títulos de la serie *Platinum*. *MC3 Dub Edition Remix* conserva toda la jugabilidad, vehículos y las tres ciudades que convirtieron a la anterior versión en uno de los mejores títulos de conducción callejera, y presenta suculentas novedades como 24 nuevos vehículos (coches y motos), entre los que se encuentran el nuevo *Porsche Gemballa*, nuevas rutas y campeonatos para el modo Carrera, nuevas músicas y nada menos que una nueva ciudad: Tokio. La ciudad japonesa trae consigo un nuevo modo de juego, que basa todo su desarrollo en la capital asiática. Técnicamente no ha sufrido mejoras con respecto a la versión original y, al igual que ésta, incluye un divertido modo multijugador a través de Internet.





MC3: DUB EDITION REMIX

12+



Tiene todo lo bueno de la versión original del juego, pero a mitad de precio y con nuevos vehículos, una ciudad inédita...

Si prefieres el estilo «peliculero» de Most Wanted de Rockstar puede que eches en falta algo de carisma en el título de Rockstar.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Técnicamente es idéntico a la versión original del título, aún hay pocos juegos de conducción que igualen su calidad gráfica. **8.5**

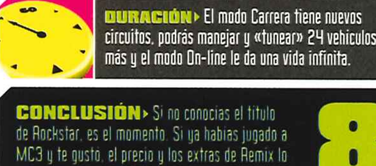


SONIDO > La genial banda sonora del Midnight Club 3 ha sido aumentada con nada menos que 25 nuevos temas de diversos estilos. **8.4**



JUGABILIDAD > Su sistema de juego «abierto» y su intuitivo control hacen de él uno de los programas de conducción más jugables. **8.5**

DURACIÓN > El modo Carrera tiene nuevos circuitos, podrás manejar y «tunear» 24 vehículos más y el modo On-line le da una vida infinita. **8.8**



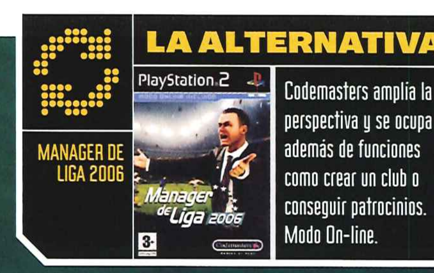
CONCLUSIÓN > Si no conocías el título de Rockstar, es el momento. Si ya habías jugado a MC3 y te gustó, el precio y los extras de Remix lo convierten en un título muy recomendable.



8.5







LA ALTERNATIVA

MANAGER DE LIGA 2006

Codemasters amplía la perspectiva y se ocupa además de funciones como crear un club o conseguir patrocinios. Modo On-line.



ANÁLISIS DEL RIVAL > Los informes sobre las características de juego del rival son la base para planificar la estrategia con garantías.







PLANTILLAS > Correponden a las de esta temporada pero no incluyen las últimas incorporaciones como Cassano, Cicinho o Diego Milito.



PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

KONAMI SALTA AL RUEDO DE LOS MANAGERS



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **MANAGER**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **1791 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
es.gs.konami-europe.com

POR **MOLOKAI**



Konami prueba suerte por primera vez en el mundo de los *managers* como antes lo hicieran **Codemasters** con su *Manager De Liga* o **Electronic Arts** con *Total Club Manager*. A diferencia de estos, ***PES Management*** se centra en la faceta de entrenador dejando de lado mayores aspiraciones. No tendrás que ocuparte de construir estadios ni cosas por el estilo, y podrás dedicarte de lleno a labores deportivas. Para ello te rodearás de personal cualificado, como asistentes, preparadores físicos, cazatalentos, etc., pero teniendo siempre la última palabra en cuanto al visto bueno de fichajes, renovaciones y traspasos. El entrenamiento y la estrategia serán los pilares sobre los que trabajar. El programa divide los equipos de los que podrás hacerte cargo en tres categorías: fuertes, medios y débiles, en función del presupuesto y de los objetivos exigibles. Lo ideal es empezar por un club intermedio, con suficiente poder adquisitivo pero sin que peligre tu puesto al menor resbalón. La base de datos abarca los clubes de las seis principales ligas europeas y también selecciones nacionales.

P.E.S. MANAGEMENT





Es un buen complemento para los que tengan PES5, pues se pueden exportar los equipos y jugar en él.

La base de datos, tan importante en este tipo de juegos, es más corta que en otros managers.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Los partidos se siguen desde las mismas perspectivas que en PES5 con el añadido de una vista cenital superior. **8.2**



SONIDO > Para los comentarios del juego tenemos a los siempre cumplidores Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano. **8.3**



JUGABILIDAD > Gran cantidad de parámetros tácticos y técnicos modificables. La navegación por los menús se hace algo pesada. **8.2**



DURACIÓN > Si quieres obtener resultados decentes debes analizar con profundidad todas las opciones y recovecos del juego. **8.3**

CONCLUSIÓN > Konami se inicia en el género con un programa que se centra más en las labores propias de un entrenador que en las de gestión global de un club.





COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **LEFT FIELD PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO: **14,95€**

MTX MOTOTRAX

EL PASO DEL TIEMPO LO HA CONVERTIDO EN UN CLÁSICO

POR **MOLOKAI**

Los juegos de *motocross* parecen escasear de un tiempo a esta parte, en favor de otras disciplinas del motor con mayor pujanza. Quizá por ello **Activision** ha decidido volver a distribuir ***MTX Mototrax***, un título aparecido en el año 2004 pero que puede hacerse un sitio entre los nostálgicos de esta disciplina, sobre todo teniendo en cuenta que sale a la venta por tan solo 14,95 €. Modo Exhibición, modo Fantasma (contra el crono) y modo Carrera, además de las partidas multijugador, componen la habitual y manida oferta de este tipo de juegos. La carrera profesional es la que permite desbloquear competiciones, patrocinadores y las diferentes motocicletas, de marcas como *Suzuki*, *Kawasaki* o *Yamaha*, aunque no apreciemos apenas diferencias a la hora de pilotarlas. Para participar en el estilo libre se te exige superar una serie de objetivos en los alrededores de la lujosa mansión donde Travis Pastrana, auténtico ídolo del *motocross*, suele entrenarse fuera de temporada. Por último destacar un Editor de pistas (con sus giros, rampas, *whoops*, etc.) y la modalidad On-line para un máximo de ocho jugadores.



RACING SERIES > Las series se dividen en categorías de 125cc y 250cc, incluyendo motores de 2 y 4 tiempos.



TRAVIS PASTRANA > Encontrarás trece pilotos profesionales de MX, encabezados por el popular Travis.

3+

7.8	7.7	8.4	8.4



CONCLUSIÓN > Nueva oportunidad, a precio reducido, para un buen juego de motocross.

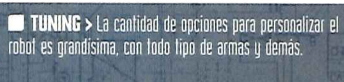






TUNING > La cantidad de opciones para personalizar el robot es grandísima, con todo tipo de armas y demás.





ARMORED CORE NEXUS

EL CAPÍTULO DEFINITIVO DE LA MEJOR SAGA DE MECHAS

POR **LAST MONKEY**

Aparecido en Japón hace ya dos años (donde esta serie es un auténtico fenómeno) *ACN* es el sueño dorado para todos los *fans* de la saga. Compuesto por dos discos diferentes, recoge una especie de *remake* de las mejores misiones de la serie, y además otras totalmente nuevas. El estilo de juego sigue siendo el mismo: batallas entre gigantescos robots en grandes entornos, donde la acción pura y dura tiene la misma importancia que la estrategia a la hora de modificar la máquina en cuestión. Se trata de un desarrollo bastante complejo y profundo, que puede asustar a los que busquen un *shooter* sin más. Eso sí, si logras penetrar en él, tendrás juego para mucho tiempo.



COMPAÑÍA: **AGETEC**
DESARROLLADOR: **FROM SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **NOBILIS**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,99€**



8.2	7.9	7.9	8.9

CONCLUSIÓN > Se trata de un juego orientado a los fans de la saga, pero muy bien hecho.





Capcom y PlayStation 2 Revista Oficial quieren que disfrutes a tope con tu PSP. Por eso queremos regalarte las mejores novedades de Capcom para la portátil de Sony C.E. Si quieres ganar uno de los 5 lotes compuestos por 1 Street Fighter Alpha 3 Max + 1 Mega Man Maverick Hunter X + 1 Breath Of Fire III, o uno de los 10 segundos premios de 1 Street Fighter Alpha 3 Max, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta, antes del 17 de abril de 2006.



1 STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX + 1 MEGAMAN: MAVERICK HUNTER X + 1 BREATH OF FIRE III

LANZAMIENTOS CAPCOM PARA PSP

¡¡REGALAMOS 5 LOTES!!



Y ADEMÁS... ¡¡10 JUEGOS!!

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

¿Cuál de estos personajes no aparece en Street Fighter Alpha 3 Max?

A) Heihachi B) Ryu C) Ken

3+ 7+ 12+

CAPCOM

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra capcomps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: capcomps2 A





EQUIPOS > El programa cuenta con selecciones nacionales de todo el planeta, incluida España. También hay clubes.



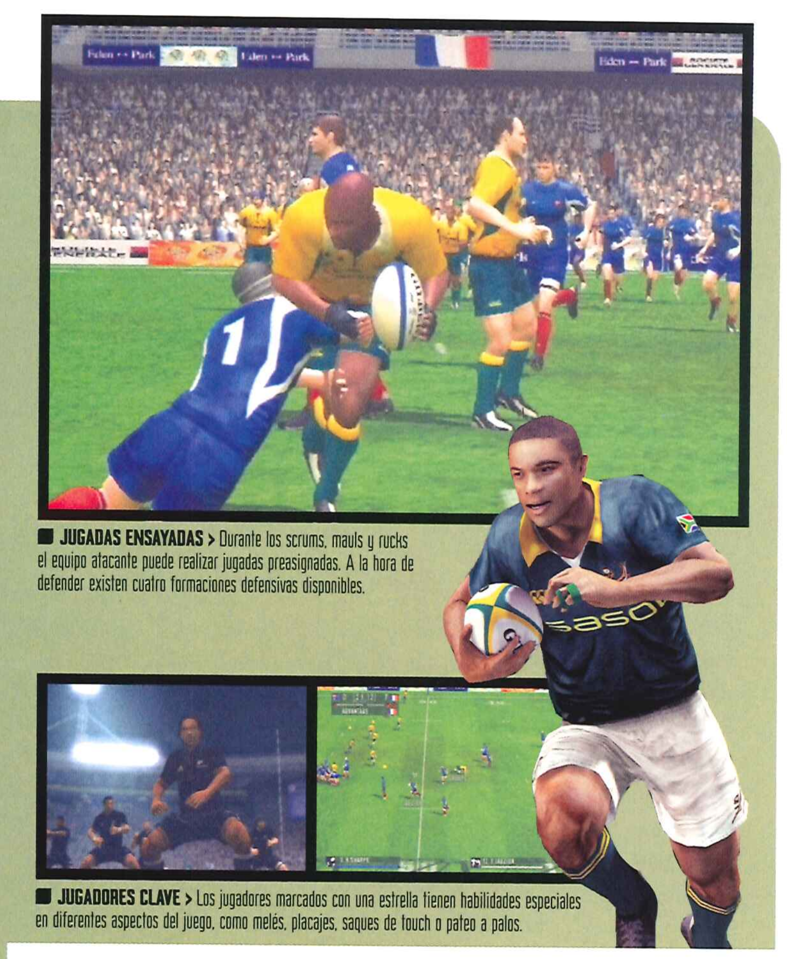
COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLES**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**

RUGBY 06

COMPLETÍSIMO REPERTORIO TÁCTICO Y TÉCNICO

POR **MOLOKAI**

Título ideal para los aficionados al *rugby*, con un notable apartado gráfico y un acertado reparto de funciones entre los diferentes botones. Las jugadas ensayadas complementan el inmenso catálogo de acciones técnicas que los jugadores pueden ejecutar y al que este año se añaden peligrosos placajes por encima de la cintura y unos agónicos pases bajo presión (mientras nos están «placando»). De las competiciones destacan el popular 6 Naciones y la Liga Mundial Expandida, que tiene cuatro divisiones y hasta un mercado de fichajes.



JUGADAS ENSAYADAS > Durante los scrums, mauls y rucks el equipo atacante puede realizar jugadas preasignadas. A la hora de defender existen cuatro formaciones defensivas disponibles.

JUGADORES CLAVE > Los jugadores marcados con una estrella tienen habilidades especiales en diferentes aspectos del juego, como melés, placajes, saques de touch o pateo a palos.






3+ | 8.5 | 8.0 | 8.6 | 8.2



CONCLUSIÓN› Más complejo y técnicamente superior a Rugby Challenge.



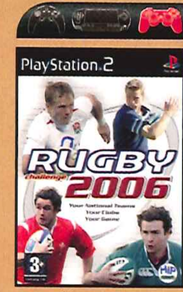
8.4

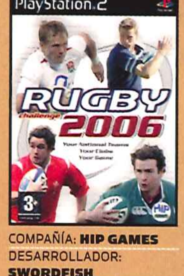
RUGBY CHALLENGE 2006

RUGBY CON MUCHOS MODOS Y POCAS COMPLICACIONES

POR **CHIP & CE**

Swordfish, creadores de *Jonah Lomu Rugby*, son los responsables de un *rugby* realista pero a la vez intuitivo. Así, consigue hacer más sencillo el control de las diferentes jugadas especiales como «rucks», melés o alineamientos. Destaca la gran cantidad de licencias, aunque no aparece la selección española. También mencionar las competiciones tanto reales, como los modos alternativos.





COMPAÑÍA: **HIP GAMES**
DESARROLLADOR: **SWORDFISH**
DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLES**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**



COMPETICIONES > Entre las incluidas están Campeonato del Mundo, 3 y 6 Naciones, Copa Europea, 4 Ligas y 5 Copas.



PASES > Los pases se realizan con los botones laterales de una forma muy similar a los recogidos en las diferentes versiones de su competidor de Electronic Arts.

OTROS MODOS > Incluye diez partidos históricos, un modo Carrera y múltiples desafíos. Dentro de estos últimos se puede mencionar el modo Patata Caliente en el que un jugador no puede tener el balón más de tres segundos.






3+ | 8.0 | 8.1 | 8.7 | 8.2



CONCLUSIÓN› Aunque gráficamente no es muy espectacular es intuitivo y tiene muchas opciones.



8.2



WINX CLUB

JÓVENES Y HADAS

POR **SUPERNENA**

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI EUROPA**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**

Aunque el parecido con las *Witch* de **Disney** es más que evidente, las *Winx* también cuentan con su propia serie de televisión, con toda una legión de seguidores (o más exactamente, y sin ánimo de ser sexista, de seguidoras) y su propio juego de **PS2**. El argumento está basado en la primera temporada de la serie (que en nuestro país emite actualmente *Cartoon Network*) por lo que a lo largo de la aventura irás descubriendo junto a la joven Bloom cómo hacer uso de sus poderes con la ayuda de sus compañeras aprendices de hada. ***Winx Club*** sigue los patrones típicos de este tipo de juegos: historia sencilla, gráficos coloristas (en este caso, bastante dignos) y mucha ayuda a la hora de hacerse con los controles básicos. Otro punto a favor es que cuenta con subtítulos y voces en castellano.



VERSATILIDAD > Tu forma humana no servirá siempre, contra algunos jefes tendrás que volar como Campanilla.

BLOOM > Pelirroja y esbelta, encabeza el grupo de las Winx e irá descubriendo más poderes y conjuros a medida que avance el juego.

7+ | 7.3 | 6.5 | 7.0 | 7.0

CONCLUSIÓN > Un título infantil a buen precio, de bastante calidad y totalmente en castellano. **7.0**

DYNASTY WARRIORS 5 XTREME LEGENDS

ANCLADO EN SU PASADO...

POR **GRADIUS**



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **OMEGA FORCE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **34,95€**

La saga de **Koei** parece no estar dispuesta a dar respiro a la consola de **Sony**. Desde su primera aparición en el año 2000 ya son ocho los títulos que engrosan la franquicia en **PS2**, añadiendo los últimos *spin-off* bautizados como *Legends*. En esta ocasión, la oferta sigue siendo exactamente la misma de siempre: multitud de modos de juego (incluyendo cientos de datos del Japón feudal) y una mecánica que termina tornándose repetitiva, ya sea con un personaje preconcebido o creado desde cero. Técnicamente correcto, participarás en batallas con decenas de enemigos al mismo tiempo, aunque los molestos efectos de niebla y *popping* siguen estando presentes. Todo indica que los guerreros de **Koei** acompañarán al sistema que les vio nacer hasta su ocaso. Hasta entonces, esperemos que la compañía japonesa innove si no quiere seguir presenciando cómo su saga por excelencia se pasea por Occidente con más pena que gloria.



MUSOU > Estos ataques son los más efectivos para acumular combos y número de muertes.

12+

 7.2  7.9  7.0  8.0

CONCLUSIÓN> Koei sigue sin innovar, ofreciendo únicamente más y más modos de juego. **7.2**

METAL SLUG 5

MÁS METAL, ¡ES LA GUERRA!

POR **JOHN TONES**



FINAL BOSSES > Como de costumbre, descomunales.

VEHÍCULOS > La variedad disponible es enorme.



COMPAÑÍA: **IGNITION ENT.**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **24,95€**

Somos los primeros en lamentarlo, pero lo cierto es que la serie de *Metal Slug* pasa por una etapa incierta. Por extraño y sorprendente que suene, ***Metal Slug 5*** tiene su mayor defecto en una sencillez excesiva. La decisión, implantada en la cuarta entrega de la serie, de proporcionar infinitos créditos al jugador, y con ello una inmunidad virtual prácticamente ilimitada, barre por completo con el desafío infernal que suponían las tres primeras entregas.
El resto de los puntos que han caracterizado a la serie, por suerte, permanecen intactos: el sentido del humor descerebrado (aquí, la recordada mutación a zombi de los protagonistas de la cuarta entrega se sustituye por un repentino sobrepeso), el argumento delirante, el uso de todo tipo de vehículos y potencia de fuego y, sobre todo, un gusto por el detallismo gráfico que convierte cada rincón de la pantalla en una pequeña obra de arte pixelada.

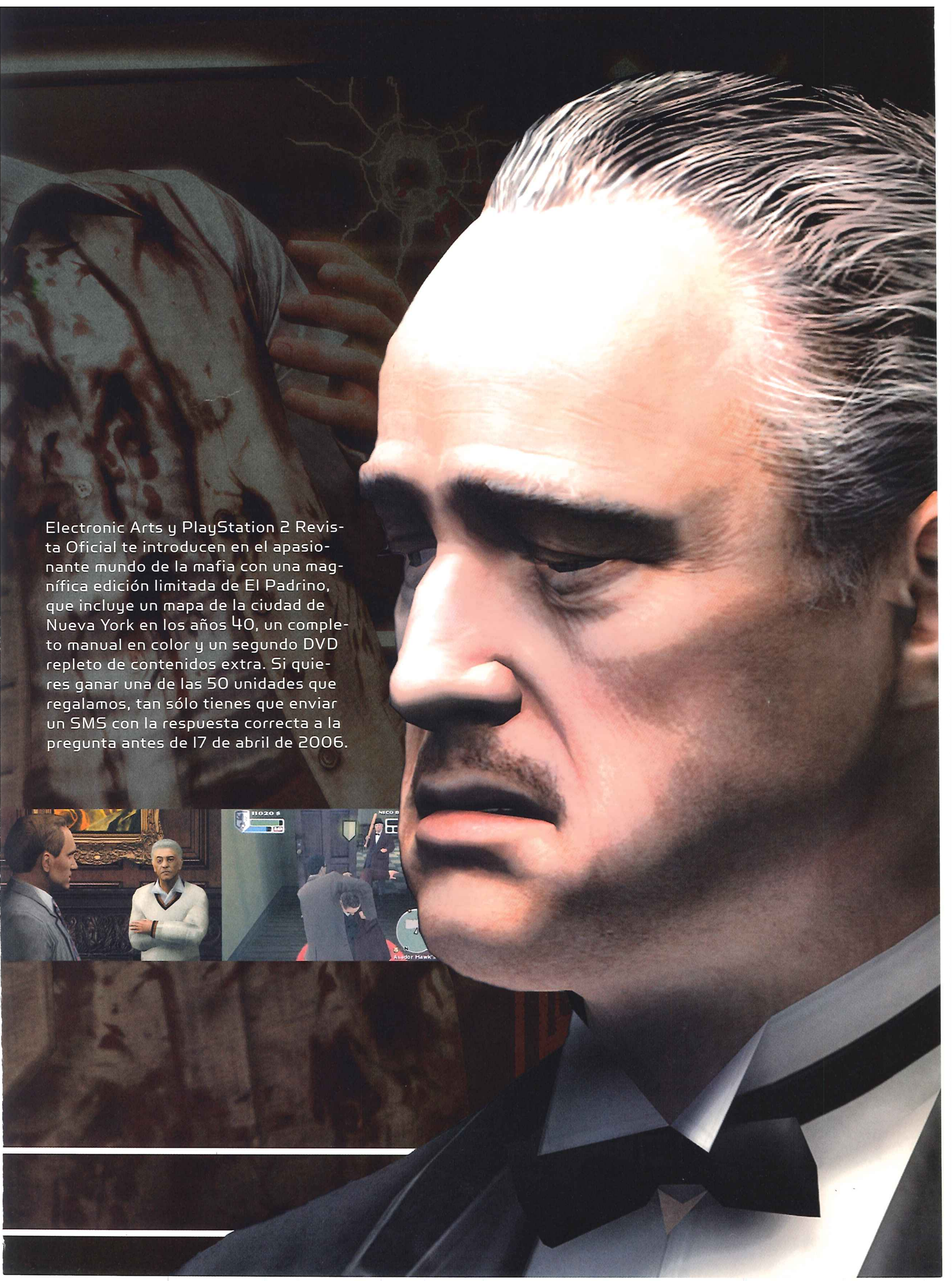
12+

8.8 7.5 6.8 6.4

CONCLUSIÓN> Los fans disfrutarán de esta entrega de una serie que va decayendo levemente. **7.3**



CONCURSO
UNA OFERTA
QUE NO PODRÁS
RECHAZAR
¡¡REGALAMOS
50 EDICIONES LIMITADAS
DE EL PADRINO!!
PlayStation 2
El Padrino
EDICIÓN LIMITADA
EA
18+
¿Cómo se llama el escritor de la novela que inspiró la película?
A) Mario Neta B) Super Mario C) Mario Puzo
18+
EA
ELECTRONIC ARTS
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra padrinops2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: padrinops2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de abril de 2006.



Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te introducen en el apasionante mundo de la mafia con una magnífica edición limitada de El Padrino, que incluye un mapa de la ciudad de Nueva York en los años 40, un completo manual en color y un segundo DVD repleto de contenidos extra. Si quieres ganar una de las 50 unidades que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta antes de 17 de abril de 2006.

Este mes nuestra sección sobre el juego a través de Internet va sobre ruedas. El simulador de conducción más real de la red frente al más divertido y jugable título de «carreras callejeras». Simulación y diversión pura y dura en la red

PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **ACEPTABLE**
JUGADORES: **2-12**
MODOS ON-LINE: **4**
CIRCUITOS: **80**

AJUSTES > Antes de comenzar cada carrera es recomendable ajustar todos los componentes del vehículo a las características y condiciones del circuito.

VEHÍCULOS > Hasta 70 vehículos estarán disponibles tanto On-line como Off-line.

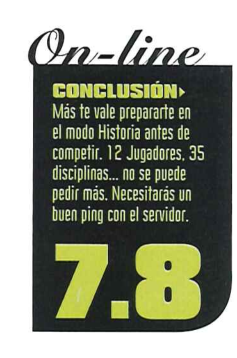
TOCA RACE DRIVER 3

EL SIMULADOR AUTOMOVILÍSTICO MÁS REAL DE LA RED

LOBBY > Si te unes con la partida empezada, puedes esperar u observar la carrera en la piel de cualquier jugador.

Codemasters le ha ganado la batalla a **Polyphony**, que al parecer prepara On-line de *GT4* para antes de que acabe el año, y ha lanzado su simulador de las más variadas disciplinas automovilísticas con opciones On-line. Las ochenta variantes de circuitos disponibles en el modo Historia se ponen a disposición del modo multijugador a través de Internet. Las mismas opciones de personalización de cada vehículo se encontrarán disponibles en las partidas a través de la red, donde cada uno de los 12 participantes (como máximo) en cada carrera podrá regular con exactitud milimétrica la distancia del chasis al asfalto, la dureza de los neumáticos, la posición de los ejes...

TOCA Race Driver 3 ofrece unos 70 vehículos en las 35 diferentes disciplinas disponibles también On-line, desde los fórmula históricos hasta el rally, pasando por *touring car* o *karts* de competición. El nivel de simulación será personalizable por el servidor, y la seriedad con la que se llevan a cabo las partidas por la mayoría de jugadores en la red es encomiable; en un título tan complicado y realista como *TOCA 3* no es para menos. La comunidad española no es muy grande, pero cuenta con buenísimos jugadores («oorey», «LoboMalo», etc) que darán una oportunidad al más novato y le aconsejarán durante las partidas a través del *Headset* USB para **PlayStation 2**.



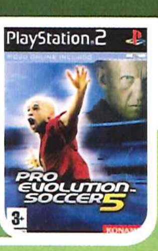
WEB DEL MES www.thespyhunter.com



Aunque faltan meses para su lanzamiento, ya puedes ver los primeros detalles e imágenes de Spy Hunter: Nowhere To Run, protagonizado por Dwayne «The Rock».

TOP ON-LINE

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
2. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (EA)
3. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
4. MIDNIGHT CLUB 3 DUB ED. REMIX (TAKE2)
5. TOCA RACE DRIVER 3 (CODEMASTERS)





PERIFÉRICOS: **TECLADO USB**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **EXCELENTE**
JUGADORES: **2-8**
MODOS ON-LINE: **7**



LOBBY > En el punto de encuentro podrás conversar con los demás jugadores antes de empezar la carrera (con el mando o con un teclado USB), unirte a un club de «tuneros» o ampliar tu lista de amigos.



MIDNIGHT CLUB 3

DUB EDITION REMIX

MÁS VEHÍCULOS Y ESCENARIOS, Y COMPATIBLE ON-LINE CON EL MC3 ORIGINAL

Regresa el título de conducción callejera por excelencia, a través de una versión más barata y mejorada con respecto al *MC3* original y, por supuesto, con unas posibilidades On-line que darán muchísimo juego. Las diferencias entre la versión original y el *Remix* no impedirán que los poseedores de uno u otro juego participen en la misma partida en Internet, aunque lógicamente, teniendo únicamente el primer *MC3* te será imposible unirte a una carrera que tenga lugar en Tokio (albergada por un usuario con la versión *Remix*) o utilizar uno de los 24 coches exclusivos de la nueva versión en una partida del juego original. Hasta ocho corredores podrán participar simultáneamente en una infinidad de circuitos, repartidos por cuatro ciudades reales, divididos entre las siete modalidades disponibles. Una lástima que no tenga soporte para el *Headset* USB.





CONDUCIR > En este modo de juego no hay reglas, no hay ganadores ni perdedores, sólo sirve para presumir de bólido.

VEHÍCULOS > No entres en la red con un coche de los más baratos, quedarás en último lugar con casi total seguridad.



On-line

CONCLUSIÓN> Sólo había una forma de mejorar la excelencias On-line del MC3 original: incluyendo nuevos circuitos y coches. Eso sí, el Headset sigue sin ser soportado en esta versión.

7.9

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

AEON FLUX



Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos e introduce cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos».

Modo Dios:
TRIROX

Recupera vida:
HEALME

Vida infinita:
CLONE

Poderes ilimitados:
LCVG

Munición infinita:
FUG

Un tiro mata:
BUCKFST

Fatalities:
CUTIONE

Astro Boy

Invencibilidad
Con el juego en pausa pulsa SELECT R1 R1 L1 L1 R3 L1 SELECT R3

Completa la barra de energía
Con el juego en pausa pulsa L1 L1 SELECT SELECT R1 L1 R3

B

Brothers In Arms: Road To Hill 30



Todos los niveles
Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERSDOZEN

Battlefield 2: Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona ▶ ▶ ▼ ▲ ◀ ◀

BloodRayne 2

Introduce cada código en el menú Cheats (Algunos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro:
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios:
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes:
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida:
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita:
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita:
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre:
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición:
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita:
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

Todos los combos:
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel:
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

Todas las secuencias de FMV:
PENSION REAP SUPER VULGAR



Trajes alternativos:
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Las Crónicas de Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ▼ ◀ ▼ ◀ ▼ ▶ ▼ ▶ ▲

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ▲ ▲ ▶ ▶ ▲ ▶ ▼

Call Of Duty 2: Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ◀ ▶ ▶ □ ▶ □ ▶ □

Conflict: Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ◎ ◎ ◎ ◎ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Destroy All Humans!

Crypto a prueba de balas
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □ ◎ ◀ ◀ ◎ □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

Munición interminable
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ◀ ◎ R2 ▶ R1 □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

Pensador profundo
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1 R2 ◎ ▶ R2 ◎. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

Como un zorro
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ▶ □ R2 R1 ▶ R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

Llave del Laboratorio de Orthopox
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □ ◎ ◀ ◀ ◎ □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

D

Devil May Cry 3: El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

F

FIFA Street

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▲ ◀ ▼ ▼ ▶ ▼ ▲ ◀

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▶ ▶ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona ▶ ▶ ◀ ▲ ▲ ▲ ▼ ◀

G

Goldeneye: Agente Corrupto

Todos los personajes en modo multijugador
En la pantalla de Material Adicional pulsa ▼ ◀ ▲ ◀ ▶ ▼ ◀ ▲

Paintball
En la pantalla de Material Adicional pulsa ▶ ◀ ▶ ◀ ▼ ▼ ▲ ▲



H

Heroes Of The Pacific

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y no te dejará salvar tus progresos.

Activar trucos
L1 R2 L2 R3 R1 L3

Desbloquear todos los aviones y misiones
Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2 L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

Desbloquear los aviones japoneses
◎ R2 L1 L2 ◀ ▲

Mejorar los aviones
L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, ▶ ▼

I

Lego Star Wars

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos):

987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)



KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clon
ER33JN = Clon (Episodio III)
BHU72T = Clon (Episodio III Pilot)
N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)
RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)
14PGMN = Conde Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Clon Disfrazado
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosiano
ZTY392 = Guardaespaldas de Grievous
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princesa Leia
L54YUK = Soldado Rebelde
PP43JX = Guardia Real
EUW862 = Shaak Ti

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

XZNR21 = Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter:
NR37W1 = Blásteres Ridículos
L449HD = Blásteres Clásicos
IG72X4 = Blásteres Grandes
SHRUB1 = Pinceles
PUCEAT = Curvados
LD116B = Detector de Minikit
RP924W = Bigotes
YD77GC = Púrpura
MS999Q = Perfiles
4PR28U = Invencible

Los Increíbles: La Amenaza del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos:



Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará:

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder

999 de munición
KK 999 mun

Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego:

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

M



Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones, en el apartado de Códigos:

Todos los niveles:
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados:
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados:
SIRULLY

Todos las zonas de enfrentamiento:
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate:
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book:
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento:
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas:
NINESIX

Vida al máximo:
BABYLONTRUST

Vida ilimitada:
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo:
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita:
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod:
GRANDMACELIA

Medal Of Honor: European Assault

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ○ ← △ ○ ✕. Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar:

Munición ilimitada
L2 L1 □ L2 L1 R1

Rellena el medidor de adrenalina al máximo
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Oculta los marcadores
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Matar al Némesis de ese nivel
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Recuperar los documentos OSS
↑ ✕ R2 R1 ↑ □

Deshabilitar Shellshock
L2 R1 L2 L1 △ △

Suicidarse (sólo en el modo de 1 jugador)



✕ △ ○ → △ ○

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

P

Prince Of Persia: Las Dos Coronas

Martillo de feria como arma
Con el juego en Pausa pulsa ← ← → → ○ □ □ ○ ↑ ↓

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Hola, qué tal!!!! Soy un fiel seguidor de vuestra revista y estoy atascado en el juego God Of War, en la pantalla que tengo que construir un «alma desquebrajada» a través de unas piedras para conseguir un collar ¿Me podéis ayudar? Muchas gracias. Luis (Mallorca)

El objetivo de este puzzle es juntar los bloques de forma que no queden huecos. Para rotarlos deberás utilizar la plataforma central. Lo primero que tienes que hacer es apartar el bloque más pequeño porque no vas a necesitarlo. Después, coge el bloque de la esquina superior derecha y gíralo 90 grados de forma que al empujarlo encaje con el bloque de la esquina inferior derecha. Ahora, gira el bloque en forma de T y gíralo 90 grados de forma que encaje en el hueco superior de la pieza que colocaste en primer lugar. A continuación, recoge el bloque en forma de L de la esquina superior izquierda y gíralo 180 grados para que encaje en la parte izquierda del bloque en forma de T. Si has seguido correctamente todos los pasos, deberían quedarte dos huecos. Cuando coloques los dos bloques restantes en ellos, habrás completado el puzzle.

Trucos

EL TRUCO INTRASCENDENTE

Un truco que no te sirve para nada, que incluso te perjudica, o sin el que simplemente tu vida sería igual de feliz. Pero bueno, ahí queda.

Cómo enfadar a las chicas de las tiendas de Soul Calibur III:
Cuando estés en la tienda trata de comprar objetos para los que no dispongas suficiente oro o que ya poseas. La primera vez te responderán educadamente pero si sigues pulsando repetidamente X o Círculo, lograrás hacerlas enfurecer.

Teléfono como arma
Con el juego en Pausa pulsa
◀ ▶ ◀ ▶ ○ □ ○ ○ □ □

Pez espada como arma
Con el juego en Pausa pulsa ▲ ▼
▲ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ ○ □ ○ □

R

Ratchet: Gladiator

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones:

Skin de Mr. Sunshine
◀ ◀ ▲ ▲ ▶ ▶ ▼ ▶

Skin de Vernon
▶ ▲ ▲ ▼ ▼ ▶ ▶ ▶



S

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras:

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS

Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Empuje a tope: Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Bolas de nieve
LETSPARTY

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

The Suffering: Los Lazos Que Nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ✕ y a continuación introduce cada código:

Modo psicodélico
◀ ◀ R2 ▶ ▶ R2 ▲ ▲ R2 ▼ ▼ R2

Todas las armas
▼ ▲ ▼ ◀ ▶ ◀ R2 ▲ ◀ ▼ ▶ ▲ ▶ ▼ ◀ R2 ▼ ▼ ▼ R2 R2

Vida al máximo
◀ R2 R2 R2 ▶ ◀ ▶ ◀ ▲ R2 R2 R2 ▼ ▲ ▼ ▲ R2

Invencibilidad
▼ ▲ ▼ ▲



T

Tony Hawk's American Wasteland

Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2themOOn

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos:

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ✕

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos:

Desbloquea todos los personajes
▶ ▼ ▶ ▼ ◀ ▲ ◀ ▶

Desbloquea todos los cómics
◀ ◀ ▶ ◀ ▲ ◀ ◀ ▼

Desbloquea todas las galerías
▼ ▼ ▼ ▲ ▼ ◀ ◀

W



The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT □ ▼ L2 ▶

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ✕ ▼ L1

Supera la misión en la que estés
▼ □ ✕ SELECT R1 ◀

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ✕ ◀

Sprint infinito
▼ □ ◀ ✕ L1 SELECT

Cuchillo
▼ ▼ SELECT ▲ ▲ L3

Machete
L1 ✕ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ▲ L1 ▶

Bate
□ R2 ▼ ▼ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ▲ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
▲ ✕ ▲ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
◀ ✕ ✕ R2 L1 ▼

Despistar a la policía
▲ SELECT ✕ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
▶ R1 ○ ✕ SELECT □

Vida infinita
▲ △ L3 SELECT ✕ L2



X

X-Men Legends 2

Desbloquea las secuencias
Pulsa ◀ ▶ ▶ ◀ ▼ ▼ ◀ START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa ▶ ◀ ◀ ▶ ▲ ▲ ▶ START en el menú de review.



0-9

50 Cent: Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce the hub is broken.

Empty n' Clips counterkill
Introduce workout en la pantalla de códigos.

Track Action 26
Introduce orangejuice.

Video My Buddy
Introduce sayhellotomylittlefriend en la pantalla de códigos.

Video So Seductive
Introduce killa1 en la pantalla de códigos.

LA TRUCOTECA DE PSP

A

Archer Maclean's-Mercury

Selección de nivel

Selecciona el modo para dos jugadores e introduce hg? como tus iniciales. Vuelve al menú principal y empieza un juego en modo individual. En la pantalla de selección de nivel, mantén pulsados L R y presiona Select. Para volver a bloquear los niveles, mantén pulsados L R y presiona Select.

Atv Off Road Fury: Blazin'Trails



En el menú principal elige Opciones. Después, elige Perfil de Jugador y finalmente Introducir truco.

1500 créditos añadidos
$moneybags$
Desbloquea todas las ATV excepto la G-Ride o Fury
To lazy
Desbloquea todas las piezas de moto
Trick It Out
Desbloquea todos los eventos
NOgame
Desbloquea todos los tubos de escape
Smog Test
Todo desbloqueado excepto la moto Fury
All Access
Ravage Talons desbloqueados
+three
Videos musicales desbloqueados
Billboards
Todo el equipo del piloto
Duds
Neumáticos desbloqueados
Dubs

D

Death Jr.

Armas mejoradas
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
↑↑↓↓←→←→✕○
Munición recargada
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona △△✕✕□○□○↓→
Un poco más de ayuda
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
↑↑↓↓△△✕✕△△
Mi cabeza está rara / cabezas normales
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
△○✕□△↑→↓←↑
Hoja gigante
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
△□✕○△↑←↓→↑
Pegatinas colega
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
↑→↓←↑△○✕□△
Solidez de puerta dudosa
↑↓←→□○△✕L L R✕Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
↑←↓→←△□✕○□
Libera a Seep
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
←←→→←→←→✕✕
Salud aumentada
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
↑↑↓↓✕○△□✕✕
Imposible superarme
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
↑↑↓↓←←→→□△
No distingo los colores
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
△↑○→✕↓□←△↑
Munición ilimitada
Con el juego en Pausa, mantén pulsados L R y presiona
△△✕✕□○□○→↓

Death To Rights: Reckoning

Todos los Bonus:
Introduce DoggieStyle como nombre de perfil.

G

GTA: Liberty City Stories



Consigue $250,000
L R △ L R ○ L R
Blindaje al máximo
L R ○ L R ✕ L R
Vida al máximo
L R ✕ L R □ L R
Truco de arma (Set 1)
↑□□↓△□□→
Truco de arma (Set 2)
↑○○↓←○○→
Truco de arma (Set 3)
↑✕✕↓←✕✕→
Generar un camión de la basura
△○↓△○↑L L
Generar un tanque Rhino
L L ← L L → → ○
Todos los vehículos son negros
○○R△△L□□
Todos los vehículos son blancos
✕✕R○○L△△
Todos los vehículos son plateados
△R L↓↓L R△
Destrucción de todos los vehículos en pantalla
L L ← L L →✕□
Tracción perfecta
L↑←R△○↓✕
Conductores agresivos
□□R✕✕L○○
Semáforos siempre en verde
△△R□□L✕✕
Cambiar el tamaño de las ruedas de las motos
○→✕↑→✕L□
Conduce por el agua
○✕↓○✕↑L L
La poli nunca te busca
L L △ R R ✕□○
Aumenta una estrella de búsqueda policial
L R □ L R △ L R
Imán para las chicas
↓↓↓△△○L R
Todos los personajes cabezones
↓↓↓○○✕L R
Peatones agresivos
L L R L L R↑△
Peatones armados
R R L R R L→○
Disturbios en la calles
L L R L L R←□
Juego más lento
R△✕R□○←→
Juego más rápido
R R L R R L↓✕
Tiempo acelerado
L L ← L L →○✕
Día nublado
↑↓△↑↓✕L R
Día lluvioso
↑↓□↑↓○L R
Cielo encapotado
↑↓✕↑↓△L R
Día despejado
↑↓○↑↓□L R
Día soleado
L L ○ R R □△✕
Suicidio instantáneo
L↓←R✕○↑△
Invertir pantalla
↓↓↓✕✕□↑△
Devolver la pantalla a la posición original
△△△↑↑→L R

M

Medievil: Resurrection

Invencibilidad y todas las armas
Con el juego en Pausa en cualquier nivel, mantén pulsado R y presiona ↓↑□
△△○↓↑□△

N

Need For Speed Most Wanted 5-1-0

Todos los coches de policía en el modo Atrapa al tuneador
Introduce ibacon como nombre de tu perfil.
Consigue 100.000$
Introduce iget-set como nombre de tu perfil.

S

Spider-Man 2

Introduce los siguientes códigos dentro del menú Opciones, Especial, Cheats:
Warpulon
Desbloquea todos los niveles
Myhero
Todos los movimientos disponibles
Poppycorn
Vida infinita
Fillmeup
Tela de araña infinita

V

Virtua Tennis World Tour

Todos los Estadios
En el menú principal mantén pulsado R y presiona ↑↓←→□□□□ Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Repite el proceso para deshabilitar el truco.
Todas las raquetas y equipaciones
En el menú principal mantén pulsado R y presiona →←→→↑↑↑. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Repite el proceso para deshabilitar el truco.
Comienza el Campeonato Mundial con 1000000$
En el menú principal mantén pulsado R y presiona ↑↓←↓△△△. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Repite el proceso para deshabilitar el truco.
2000$ por semana en el Campeonato Mundial
En el menú principal mantén pulsado R y presiona ↑↓→↓△□△. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Repite el proceso para deshabilitar el truco.
Gráficos En Color Sepia
En el menú principal mantén pulsado R y presiona ↑↓←→←←←. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Repite el proceso para deshabilitar el truco.

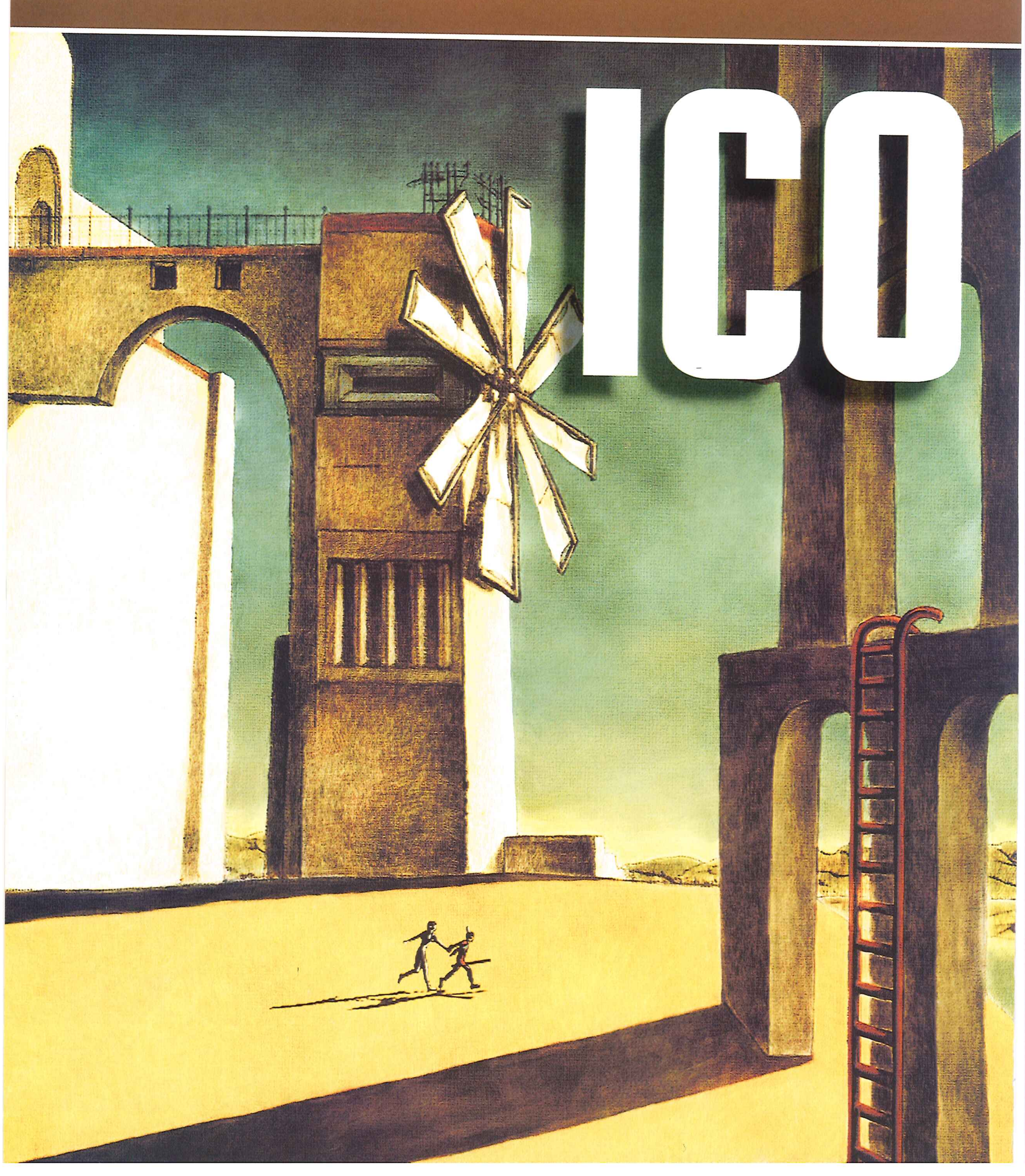

CONCURSO
¡¡REGALAMOS 10 LOTES!!
1 JUEGO + 1 SUDADERA
+ 1 CAMISETA
+ 1 GORRA
(3 PRENDAS EXCLUSIVAS
DE ECKO UNLTD.)
¿Cómo se llama el protagonista del juego?
A) Trane B) Tráeme C) Trenes
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra gettingps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: gettingps2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de abril de 2006.
© 2005 Atari, Inc. All rights Reserved. © 2005 Ecko Unltd. Inc.


Atari y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en este concurso, para conseguir uno de estos magníficos premios: 10 lotes compuestos por 1 juego Getting Up + 1 Sudadera + 1 Camiseta + 1 Gorra o uno de los 20 juegos que regalamos como segundo premio. Si quieres entrar en el concurso envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta antes del día 17 de abril de 2006.
PlayStation 2
PAL
MARC ECKŌ'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
16+
www.pegi.info
ecko unltd.
ATARI
¡¡REGALAMOS 20 JUEGOS!!
MARC ECKO'S
GETTING UP
CONTENTS UNDER PRESSURE
16+ PlayStation 2
ecko unltd.
ATARI

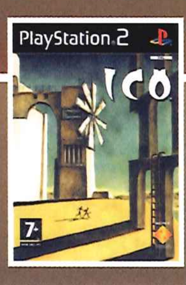
Guía

POR R. DREAMER

ICO



Han pasado casi cuatro años desde que Ico irrumpiera en el catálogo de PlayStation 2, y por calidad podría colarse hoy sin que se notase el paso del tiempo. Aprovechando su reedición, PlayStation 2 Revista Oficial vuelve a publicar una guía para que conduzcas a Ico y a Yorda hacia un final feliz



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA**
MEMORY CARD: **354 KB**
HTTP://WWW.ICOTHEGAME.COM



EL INICIO

Cuando el juego comienza, Ico se encuentra en una sala enorme repleta de sarcófagos. En uno de los extremos de la sala hay una escalera. Si subes por ella encontrarás una palanca que abre la puerta tras de la escalinata. En la siguiente habitación sube a la cadena y, desde ella, salta a la zona superior para salir por la ventana. Accederás a una sala con una gran escalera de caracol. Sube por la escalerilla de la derecha para acceder a ella. Cuando llegues a un punto donde no puedes avanzar más sal al exterior por la ventana. La última te dará acceso a la continuación de la escalera de caracol, y al final encontrarás una palanca que hace descender la jaula. Ahora desciende rápidamente. Una vez abajo, sube por la otra escalerilla y desde la plataforma encima de la puerta ídolo salta sobre la jaula para liberar a Yorda. Entonces aparecerán una serie de criaturas para raptar a Yorda. Rápidamente, coge el palo que está ardiendo y dirige tus pasos hacia el lugar donde la princesa está siendo abducida por las sombras. Acércate y pulsa R1 para liberarla de la garra de las sombras. Cuando te hayas librado de la compañía de las tinieblas inspecciona la sala. Junto a la jaula hay una serie de estatuas que conforman lo que llamaremos una puerta ídolo. Si te acercas con Yorda, ella se encargará de abrirlas con sus poderes especiales para despejar el camino hacia una nueva zona. Tras ayudar a Yorda habrás alcanzado el puente.

PUENTE VIEJO

Aquí está el primer sofá. Aprovecha para descansar y grabar partida antes de continuar. Cuando pases por el puente, a mitad de camino, este se colapsará acabando con toda posibilidad de volver atrás. Al llegar al otro lado, coloca a Ico sobre la baldosa que sobresale y se abrirá la puerta. Ahora estás en una pequeña cámara. Al bajar las escaleras se abrirá un portal para infestar la sala de criaturas. Acaba con ellas. También puedes utilizar los jarros como armas arrojadizas. Después, en una zona más baja junto a los escalones verás un bloque. Empújalo y se activará un mecanismo que descubre una nueva esca-



lera. Una vez fuera, avanza hasta entrar en una especie de templo. Aquí hay una puerta bloqueando el camino. Ico tiene que dejarse caer. Al fondo de la sala encontrará una palanca con la que puede abrir una puerta. Pulsa R1 y llamarás a Yorda para que se reúna con Ico. Si examinas el resto de la zona encontrarás una cadena. Al subir por ella, volverán los demonios. Elimínalos y vuelve a subir. Empuja el bloque para que caiga y ayuda a subir a Yorda con R1. Cuando salgas avanza por una serie de escaleras. Al llegar arriba serás atacado por un grupo de sombras volantes. Cuando hayas dado buena cuenta de ellas, desciende por la escalera del fondo. Verás una escalerilla que te conduce a una vía. Síguela hacia el fondo (derecha de la pantalla) hasta que llegues a una vagoneta. Monta en ella junto a la princesa y tira de la palanca. No dejes de hacerlo hasta que la vagoneta alcance el final del trayecto. Ahora, escala el muro y no te olvides de Yorda.



LA GRÚA

Después vuelve a subir, avanza y salta sobre el hueco que hay en el camino. Acércate al borde y pulsa R1 para llamar a la princesa, ella saltará agarrándose a la mano de Ico para no caer al abismo. Finalmente, te encontrarás en un sitio donde parece no haber salida. Si te fijas bien, descubrirás una tubería en la pared. Cuélgate de ella para alcanzar el otro lado. Activa la palanca y una caja gigante se desplazará hacia el lugar donde se encuentra Yorda. Regresa a través de la tubería y salta a la caja. Utiliza R1 para que la princesa te siga. Ahora regresa a la palanca para que la caja vuelva a su posición original. ¿Cómo llega Ico hasta donde está Yorda? Muy fácil, junto a la zona de la palanca hay unos pequeños salientes que te permitirán escalar hasta llegar a la base de la grúa. Una vez allí, avanza por el brazo de hierro y desciende por la cadena hasta la caja. Ahora sólo tienes que saltar a la superficie circular sin olvidar que la joven siga tus pasos.

LA LÁMPARA

Tómate tu tiempo para grabar partida. Después inspecciona la zona. Pasa por la puerta que hay en este nivel. Avanza por el pasillo izquierdo hasta llegar a unas ventanas. Sube usando los alféizares hasta alcanzar las vigas que sustentan el edificio. Avanza por las vigas hasta la lámpara y salta sobre ella. Entonces, utiliza el palo para golpear la cadena y la lámpara caerá sobre el puente y caerá finalmente al suelo. Regresa a la zona donde está el sofá y baja por las escaleras en espiral. Antes de entrar por la puerta recoge una de las bombas y pasa a la parte inferior de la sala con las vigas. Coloca la bomba junto a la columna y utiliza la lámpara para encender el palo. Antes de que se apague prende la mecha de la bomba y



apártate antes de que explote. El puente caerá. Es hora de volver al piso superior. Ves bajando por el puente mientras aparecen demonios de las sombras. Intenta avanzar sin que cojan a la princesa. Cuando llegues a la otra parte de la sala, la princesa activará la puerta ídolo y las criaturas desaparecerán como por arte de magia.

LA PUERTA PRINCIPAL

En esta zona surgirán varios portales de sombras. Así que corre hacia la puerta ídolo tan rápido como puedas, de esta forma la energía al abrirla terminará con las incómodas bestias negras. Ahora ya puedes entrar al patio con las puertas del castillo. Disfruta de la escena y empieza a pensar cómo conseguir que estas puertas se ›

COMO MOVERSE

Ico puede andar, correr y saltar. Si se encarama a una cadena o cuerda, manteniendo pulsado el botón CÍRCULO, Ico se balancea utilizando el control-pad para llegar a sitios de otra forma inaccesibles. Si durante el balanceo el protagonista no alcanza toda la amplitud de movimiento, el juego te estará indicando que no te encuentra a la altura idónea para llevar a cabo el salto.



abran de nuevo. Primero, empuja cada una de las antorchas para que se enciendan. Vuelve sobre tus pasos hacia la puerta que da entrada a la sala de la lámpara. En el lateral izquierdo hay varios tablones bloqueando una salida. Utiliza una bomba para volar los maderos y llegarás al cementerio de la fortaleza. Baja por las escaleras y graba partida. Las cosas se pondrán difíciles, acaba con toda criatura sombría hasta despejar completamente la zona. Al final de esta zona hay una puerta con un pulsador a cada lado de la puerta y justo enfrente hay un bloque. Sitúalo en un pulsador y en el otro coloca a Yorda para que la puerta se abra. Entra, y sin perder tiempo, sube por la escalerilla de la derecha. Salta hacia la cadena y sube a una plataforma. Al pasar por la puerta estarás en una balcón encima de donde se quedó Yorda. Empuja el bloque que después utilizarás para que Yorda pueda pasar contigo. Cuando la princesa haya avanzado contigo hasta la sala vuelve a subir al lugar donde empujaste el bloque. Inspecciona la zona y hallarás otra puerta. Avanza por el saliente y sube por la escalerilla todo lo que puedas. Desde aquí salta hacia la cadena. Esta bajará y ahora podrás balancearte para saltar y acceder a la parte superior con la puerta ídolo. Pero en cuanto llegues a esta zona aparecerán las sombras para llevarse a la princesa. Después de haber terminado con ellas, vuelve a acceder a la puerta ídolo y utiliza R1 para ayudar a Yorda a subir y abrir por fin la puerta.

EL MOLINO

Esta es una de las zonas más bellas del juego. Así que disfruta un poco del paisaje y del espectacular entorno que rodea al molino. El objetivo es subir hasta el tejado del edificio. Examina sus paredes y verás que en uno de los laterales hay salientes que te permitirán escalar hasta una plataforma.



Cuando llegues ahí tendrás que ser valiente. Tienes que calcular muy bien el tiempo, y cuando las aspas del molino estén a punto de colocarse en posición horizontal, salta. Una vez lo hayas conseguido intenta alcanzar la parte superior del aspa. Y cuando ésta llegue arriba salta sobre el techo del molino. Avanza, pasarás cerca de un sofá, una puerta ídolo y bajando por unas escaleras llegarás a una palanca que activa un puente. Ahora, puedes llamar a Yorda y antes de abrir la puerta ídolo aprovecha para grabar partida.

LAS ALCANTARILLAS

Te encontrarás en un patio. Sube por la cadena y las sombras volverán a incordiar a Yorda. Lucha hasta acabar con ellas y vuelve a ascender por la cadena. Llegarás a una zona superior con árboles y varias rejillas en el suelo. Uno de los huecos no tiene rejilla y puedes bajar por él. En la alcantarilla hay dos puertas. Cerca de una de ellas hay dos baldosas móviles. Si te colocas encima de una



comprobarás que abre la puerta que bloquea el camino hasta donde se encuentra atrapada la princesa. Llámala con R1 y cuando por fin esté contigo, sitúala sobre la otra baldosa que en la alcantarilla para que tú puedas salir por la otra puerta. Aquí puedes encaramarte a una tubería. Arriba, salta para llegar de nuevo a la zona con árboles y desde el agujero llama a Yorda y podrás desbloquear la puerta ídolo de este lugar.

LA PLATAFORMA

Aquí sube en el ascensor y te encontrarás en la parte superior de la fortaleza. Hay una palanca que no puedes activar y un bloque que está fuera del alcance de Ico. Si te fijas bien, verás que hay una zona de la pared sin verja, por la que puedes deslizarte para llegar a una serie de salientes. Síguelos hasta acceder a la zona donde se encuentra el bloque. Empújalo y elimina a las sombras. Después mueve el bloque para llegar a activar la palanca, que descolgará una cadena en una de las vigas salientes. Una vez hecho esto coloca el bloque para que te permita alcanzar el lugar donde éste se hallaba



originalmente. Ayuda a Yorda a subir y no te olvides de grabar partida . Desde este lugar es posible contemplar una puerta ídolo al otro lado de un abismo y una plataforma muy grande de madera que tenemos que utilizar para llevar a la princesa hasta la puerta. Aprovecha los salientes que hay en la pared del fondo que te conducirán hasta el otro lado del abismo. Cuando saltes al suelo un grupo de sombras aparecerá en el patio del fondo. No hay que preocuparse porque desde ahí resultan inofensivos para la princesa. Dirige tus pasos a la cadena que activaste con la palanca y desciende. Cuando te encuentres al nivel de una ventana balancéate y salta hacia ella. Habrás llegado hasta el patio infestado de sombras. Temina primero con ellas, de otra forma será imposible hacer nada. Después, a través de las ventanas empuja uno de los bloques para comprobar que estás de nuevo en la zona de las alcantarillas. Sitúa el bloque en la esquina a la derecha de la escalera y alcanzarás una nueva zona, sube por la cadena y entonces asciende por las escaleras para finalmente entrar por una puerta. Aquí busca

LA PRINCESA YORDA

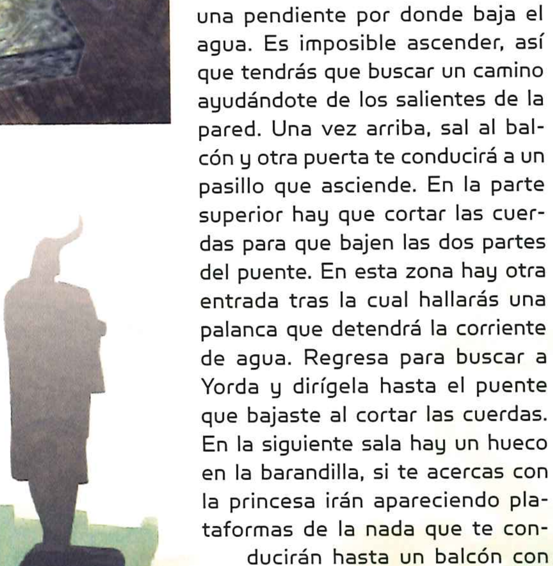
Durante el juego tendrás que buscar caminos alternativos para que Yorda pueda seguirte y abrir las puertas ídolo. Pulsando R1 puedes coger su mano para guiarla, llamarla si está lejos o para saber donde se encuentra en caso de peligro. También es posible hacer que salve precipicios o sacarla del vórtex de las sombras cuando está a punto de ser raptada para siempre.

una escalerilla, avanza y utiliza la cadena para llegar al otro saliente donde podrás activar la palanca. Pero antes de hacerlo llama a Yorda para que se coloque sobre la plataforma de madera. De esta forma podrás trasladarla hacia la otra parte del escenario. Ahora tienes que darte prisa en descender porque algunas sombras comenzarán a atacar a la princesa. Desciende por los salientes utilizando el botón ⊗, rescata a Yorda con R1 y corre hacia la puerta ídolo para acabar con las criaturas y acceder a la zona de los puentes.

LOS PUENTES

Dirige tus pasos hacia la siguiente puerta ídolo que te conducirá a la parte superior de la puerta principal. Avanza por la muralla hasta la estructura que hay al este de la fortaleza. Entra por la puerta ídolo que da paso a este edificio. Una escalerilla te servirá para salir del pequeño foso. Liquida a las criaturas de las tinieblas y graba partida en el sofá. Después pasa por la puerta de la derecha (la que tiene un bloque de piedra encima) y sube encima del cilindro de esta sala. Ayuda a Yorda a subir y una escalinata surgirá del pavimento. Cuando subas hacia el círculo tendrás que luchar de nuevo. De vuelta a la tranquilidad empuja la palanca y dos dispositivos darán la vuelta en la pared. Enciende un palo en la antorcha y prende fuego a ambos pebeteros, la plataforma circular se abrirá dando acceso al exterior. Cerca del reflector hay un cómodo sofá para grabar partida. Ahora sube por la escalerilla sin olvidarte de llevar a Yorda contigo. En esta zona activa una segunda palanca para descubrir dos nuevos pebeteros en la otra plataforma circular. Para prenderles fuego utiliza la antorcha que hay junto a esta última palanca y déjate caer. Cuando hayas abierto este círculo podrás coger la primera espada del juego. Pasa junto con Yorda a la sala del principio y antes de tomar la espada graba partida. En cuanto cojas el arma una verja te cerrará el camino. Si cortas las cuerdas que hay en los laterales del hueco en la pared la verja desaparecerá. Después sube por la escalera a la izquierda de la sala, corta la cuerda y podrás acceder a otra puerta. Esta conduce a una habitación con una pendiente por donde baja el agua. Es imposible ascender, así que tendrás que buscar un camino ayudándote de los salientes de la pared. Una vez arriba, sal al balcón y otra puerta te conducirá a un pasillo que asciende. En la parte superior hay que cortar las cuerdas para que bajen las dos partes del puente. En esta zona hay otra entrada tras la cual hallarás una palanca que detendrá la corriente de agua. Regresa para buscar a Yorda y dirígela hasta el puente que bajaste al cortar las cuerdas. En la siguiente sala hay un hueco en la barandilla, si te acercas con la princesa irán apareciendo plataformas de la nada que te conducirán hasta un balcón con una palanca que mostrará los últimos pebeteros. Desciende en el elevador, recoge un palo y vuelve a subir, una vez le hayas prendido el fuego, baja para encender los pebeteros. El último hueco circular se abrirá y tras la secuencia tendrás que abandonar esta zona.





HACIA EL OESTE

Ahora hay que realizar la misma operación pero en el edificio al final de la muralla oeste. No te olvides de llevar la espada, es más efectiva contra las sombras. Abandona la estructura y dirígete por la muralla hacia el castillo. Encontrarás, como no, más sombras entorpeciendo tu camino. Ya sabes lo que hacer, atízalas y cuando el camino este libre sube por la gran escalerilla que hay en la pared. Recuerda que será mejor que Yorda te acompañe para evitar que sea raptada por las sombras. Aquí hallarás una puerta que te conduce a una zona con una palanca. Al activarla descenderá un puente. Baja por la escalerilla, llama a Yorda y pasa por el puente para acceder a la zona donde está la puerta de la sala de la lámpara. A la izquierda hay un bloque. Empújalo hacia la última columna de manera que puedas subirte a ella. Desde aquí tienes que saltar a la columna con una cuerda encima que deberás cortar con la espada. De esta forma caerá hacia el patio. Ahora entra en la sala de la lámpara y desciende por el puente roto para salir al patio donde la cuerda ha descendido. Cuando subas por ellas, no pares hasta alcanzar la segunda ventana. Balancéate en la cuerda para saltar a la ventana. Al entrar no tardarás mucho en encontrar un bloque. Empújalo para que caiga al compartimento inferior, y desde aquí sácalo por la ventana. Ahora ya puedes llamar a Yorda para que suba y así abrir la puerta ídolo.



ARMA SECRETA

En la zona con la noria de agua golpea con la espada el árbol junto a la palanca. Hazlo varias veces hasta que el juego detecte el golpe. Entonces caerá una bola de piedra de sus ramas. Con ella dirígete a la sala del émbolo. En el muro que separa los dos niveles de la estancia hay una zona de la pared de color diferente. Si Ico la empuja descubrirá un acceso a una habitación secreta. Súbete con Yorda al cilindro y aparecerá una cesta de piedra. Encesta la bola en dicha cesta (insiste si no lo consigues a la primera) y serás recompensado con una maza, el arma más potente del juego. Acabar con las sombras será a partir de ahora un juego de niños.



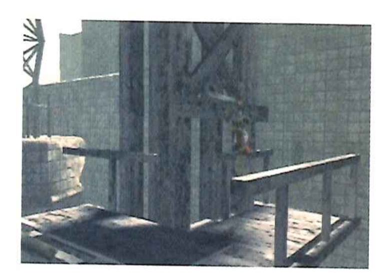
LA CASCADA

Esta zona resulta bastante intrincada. Cruza por el puente y ve hacia la derecha. Sube por la escalerilla y después escala hasta arriba. Pasa por el hueco del muro hacia el otro lado. Aquí verás una cadena. Salta hacia ella, y gira de forma que te quedes mirando hacia un saliente de la misma pared por la que venías. Cuando estés en él déjate caer y en el suelo busca un ascensor que te conducirá a un corredor con una puerta. Hay una palanca junto a ella que te permitirá abrirla. Ahora llama a Yorda. Desciende con ella por el elevador. Una vez abajo contempla unos grandes escalones que terminan en una puerta. A través de ella se accede

a un punto para grabar partida. Entonces, vuelve a subir hasta la cadena y ayudándote con ella salta hacia la estructura que hay frente al edificio de la catarata. Baja por la escalerilla y empuja un bloque que hay en el rincón para ayudar a Yorda a subir a la zona de hierba. Sube con la chica por la escalerilla, avanza y encontrarás otra escalera para pasar finalmente por una puerta. Estarás en un pasillo jalonado por una verja. Continúa andando y entra por otra puerta a una sala bastante grande. Aquí hay una escalerilla. Al subir podrás encaramarte a una barra de hierro que circunda casi toda la estancia. Avanza hasta llegar a una plataforma con una palanca. Actívala y se pondrá en funcionamiento un émbolo en la parte inferior del edificio. Baja y colócate sobre él. Ahora tienes que calcular el salto de forma que el émbolo te lance hacia una plataforma superior que te permitirá salir del edificio. Ten paciencia, porque es difícil conseguirlo a la primera. El truco está en saltar cuando el émbolo hace un pequeño descanso al descender e Ico saldrá despedido hacia unos salientes de la pared por los que podrá escalar hacia la salida. Al salir desciende por la escalerilla y cuando estés en el patio busca detras de la escalinata. Hay una palanca que abre la puerta para que llames a Yorda y se reúna contigo. En una de las esquinas de este patio hay un bloque. Empújalo y déjalo caer en la corriente. Ahora, sube por la escalerilla junto a la noria. Salta para encaramarte a la noria y desde ésta salta hacia una barra que hay en la pared. Desde aquí sube para hacer girar el mecanismo que detiene la corriente de agua. Una vez hecho esto, coge a Yorda, desciende al canal y síguelo para pasar a la siguiente pantalla. Empuja la caja para que caiga al fondo del escenario y desciende con Yorda por la rampa y, sin dudar, aprovecha para guardar partida. Continúa bajando hasta donde cayó la caja. Aquí hay que luchar contra algunas sombras. Después coloca la caja para poder alcanzar la zona donde está la puerta ídolo que Yorda abrirá gustosamente.

EL ACANTILADO

Avanza por la cueva hasta llegar al exterior. Utiliza el ascensor para bajar. Graba partida en el sofá y continúa tu búsqueda. Inspecciona esta zona y alcanzarás un lugar con una tubería en la pared, asciende por ella. Aquí hay un lugar fuera de tu alcance. Pero si sigues los raíles hallarás una plataforma que puedes empujar hasta dicho sitio. Sube por la escalerilla de la plataforma y activa la palanca para bajar un puente. Desciende y llama a Yorda para continuar el camino. Un grupo de demonios atacará a los protagonistas. Liquídalos y pasa por la gruta. Después sigue subiendo hasta alcanzar un ascensor. Asegúrate de llevar a Yorda contigo y gira la manivela para ascender hasta el siguiente nivel. Guarda partida y ayuda a la princesa a saltar el primer obstáculo. Ahora hay un hueco insalvable. Desciende por los salientes y usa la cuerda para llegar al otro extremo. Una vez arriba observa la torre. Baja por la escalerilla y salta hacia atrás para caer en la base de la torre. Sube por los salientes y al llegar arriba camina hasta la base de la cadena. Desciende y sitúa a Ico mirando hacia el puente. Balancéate y salta sobre él para hacerle caer y que Yorda pueda avanzar contigo. No tardarás mucho en llegar a un área con una antorcha. La plataforma continúa hasta guiarte a una sala con palos y bombas. Toma uno de cada y coloca la bomba cerca de la antorcha. Quema el palo y utilízalo para encender la mecha de la bomba. Ahora hay que poner a prueba la puntería. Coge la bomba y lánzala contra la torre de agua. Si has acertado, ésta caerá formando un puente que te permite acceder a una nueva plataforma. Aquí puedes subir por una cadena

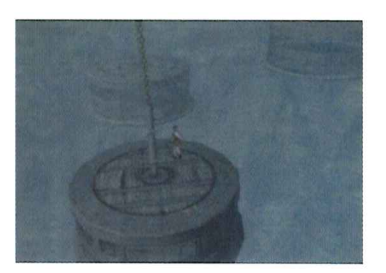


a una estructura superior. Empuja el bloque hacia la zona inferior junto a la pared. Baja a ese lugar y coloca el bloque para llegar al área con una palanca. Al activarla surgirá una cadena en alguna parte del escenario. Para llegar a ella vuelve a la plataforma donde se encontraba el bloque originalmente. En uno de sus extremos verás la cadena. Salta hacia a ella e impúlsate hasta la siguiente zona, donde tendrás que empujar la manivela hasta que aparezca una caja gigante. Finalmente, guía a Yorda sobre la caja para conducirla hasta la puerta ídolo. En esta zona pasa por puerta que te conducirá finalmente a la muralla oeste. Tu objetivo será alcanzar el edificio en este extremo del castillo, en el que tendrás que realizar la misma tarea que en el de la zona este con algunas pequeñas dife-

rencias. En la sala principal hay dos escalinatas a los lados. Tienes que cortar las cuerdas que hay ahí, el mazo también sirve para esta labor. Después podrás divertirte luchando contra las sombras para pasar finalmente a la habitación de la derecha. Graba partida, cambia el arma por uno de los palos que hay en la sala, sube por la escalerilla y acciona la palanca para descubrir dos pebeteros. Prende el palo en la antorcha y enciende los pebeteros. Pasa por la compuerta. En esta sala súbete con Yorda sobre el cilindro y después repite la operación que abrirá esta compuerta. Antes de salir serás atacado por más demonios. Después puedes dirigirte hacia el reflector oeste. Tendrás que colocarlo en la posición adecuada, es decir mirando hacia el edificio. Una vez hecho esto sube por la escalerilla junto a Yorda. Pasa por la puerta y sube por la cadena. En esta zona corta las cuerdas para que caiga el puente y continúa avanzando hasta encontrar una puerta. Ahora busca la palanca que debes activar. Dirígete hacia el puente y en la siguiente habitación recoge una bomba que has de colocar en la puerta bloqueada con tablones. Cuando hayas abierto el camino guía a Yorda hasta la sala principal. Entra por la puerta de la derecha y verás que la corriente de agua ha desaparecido. Sube por la pendiente y la puerta ya no estará bloqueada por los tablones, avanza hasta el puente y llegarás a la sala donde cogiste la bomba. La presencia de la princesa activará unas plataformas mágicas para llegar a la zona con antorchas y un elevador. Repite la misma operación que en el edificio este para abrir la última compuerta circular. Una nueva secuencia mostrará como la energía llega hasta la puerta principal. Abandona el edificio y sigue la muralla para llegar al castillo. Sube por la altísima escalerilla (no te olvides de Yorda) y acciona la palanca. Baja y pasa por el puente. Ahora tienes que dirigirte de nuevo hacia la entrada principal de la fortaleza. Cuando llegues a tu destino, antes de abrir las puertas graba partida, porque ésta será tu última oportunidad para guardar tus avances. Después, acércate a la puerta, se abrirá y tras una emocionante secuencia salta rápidamente hacia donde se encuentra Yorda. Si eres lento el juego terminará. Una nueva secuencia y aparecerás en una zona con gigantescas estructuras colgantes.

PLATAFORMAS COLGANTES

Es sencillo, sólo tienes que medir los saltos para avanzar de plataforma en plataforma hasta llegar a un saliente en la pared. Adéntrate en la gruta y llegarás a una zona con agua. El juego te mostrará leves pistas del camino a seguir mediante una secuencia. Primero, acciona la palanca, después empuja la caja al agua para que Ico siga su camino a continuación. Entonces arrastra la caja flotando hasta situarla bajo la escalerilla. Sube y una palanca abrirá la puerta inferior. Vuelve a lanzarte al agua y lleva la caja a



un lugar donde hay colgada una cadena. Súbete a la caja y salta a la cadena. Ésta te conducirá a un mecanismo que pone en funcionamiento una rueda. Dirige tus pasos a esta última y engánchate a una de sus barras. Al llegar arriba pasa hacia el otro lado y cuélgate de una tubería para avanzar a la derecha hasta que Ico se caiga. Aquí hay otra tubería que te llevará a una plataforma. Desde ésta camina con cuidado sobre otra tubería para alcanzar un gran cilindro. Un tubo te permitirá colgarte para ir al otro lado del cilindro. Ahora sube por una tubería vertical todo lo que puedas y salta para engancharte a una cadena. Un poco de balanceo para saltar hacia la siguiente, y desde ésta salta a una plataforma lejana (mejor si lo haces de espaldas). Avanza hasta llegar a otra rueda y colgarte de una de sus barras. Una vez arriba pasa por una serie de plataformas que giran, avanza un trecho y verás un túnel.



EL ACANTILADO

Te encontrarás en un acantilado, desciende por una serie de salientes y huecos hasta alcanzar dos tuberías. Estas te llevarán al hueco de un ascensor giganteco. Nada más llegar baja por la cadena. Después sigue hacia la derecha. Cuando no puedas avanzar más sube a la estructura y empuja la vagoneta para acercar esta cadena lo máximo hacia la pared. Ahora baja y salta a la cadena, desciende por ella y balancéate para llegar al corredor. Dirígete hacia la izquierda saltando los obstáculos hasta ver una escalerilla por la que descender. Déjate (o salta de espaldas) caer al saliente inferior escala y continúa. Baja por la escalerilla y verás una gruta y una puerta ídolo. Ve por la gruta. Pasa junto a la barca y sube por la rampa para coger una espada mágica. Con ella podrás abrir la puerta ídolo anterior. Dentro del elevador pulsa la palanca y subirás hasta otra puerta ídolo que te conducirá a la sala donde comenzaste el juego. Un grupo de sombras están danzando alrededor de una especie de estatua de Yorda. Acaba con todos ellos, te llevará un buen rato, y sube por las escaleras que surgen hacia el combate final.

SALA DEL TRONO

Dirige tus pasos hacia el trono. No pasará nada. Pero cuando te alejes de él, la reina aparecerá y tras la secuencia encontrarás que has sido despojado de la espada. No pienses, sal corriendo y protégete detrás de una de las estatuas ídolo para evitar las ondas expansivas que lanza la reina. Con el stick derecho mueve la cámara para buscar tu espada. (Aunque también puedes hacerlo utilizando R1). Entre onda y onda sal corriendo a recoger la espada que te servirá de protección contra los ataques de tu enemiga. Repite el proceso y la tercera vez, arrastra la estatua que te protege para acercarte lo máximo posible a donde ha caído la espada. Ahora puedes terminar con la dueña del castillo de una vez por todas.



EL EPÍLOGO

Tras el final, Ico aparecerá en una inmensa playa. Recorre la orilla para encontrar el cuerpo desfallecido de Yorda y después de los créditos no te olvides de guardar partida porque si juegas de nuevo tendrás alguna que otra recompensa.



EXTRAS

Al comenzar una segunda partida pusla START para pausar al juego y accede al menú de opciones. Una de ellas te permitirá elegir el grado de filtro que quieres para que Ico aparezca en pantalla como una película de los años 20. Pero hay más. Otra opción te dejará elegir si quieres que Yorda se convierta en un personaje jugable. Por otro lado, en esta ocasión, los diálogos de la princesa aparecerán subtitulados en castellano y podremos enterarnos de que le dice a Ico durante todo el juego. Aún quedan dos sorpresas más. Al jugar por segunda vez, si resolvemos el enigma para conseguir el mazo, comprobaremos que este arma ha sido cambiado por un sable láser que aumenta tres veces su tamaño cuando le damos la mano a Yorda. Y por último, cuando buscamos a la chica en la playa en el segundo epílogo, es posible encontrar una pequeña plantación de sandías. Podemos coger una y cambiar ligeramente la escena final del juego.

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - ESPAÑA
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre, o manda
un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como
asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUE...?



... **Sony** prohibió a todas las tiendas japonesas la venta de Final Fantasy XII antes del día 16 de marzo, bajo amenaza de sanción económica?
... **Sega** ha confirmado que la recreativa de Virtua Fighter 5, que supuestamente será convertida a PS3, aparecerá en los salones japoneses en julio? Al cambio, su precio rondará los 25.000 €.
... **entre** algunos comerciantes japoneses se rumorea que Konami tiene pensado lanzar Winning Eleven 10 (Pro Evolution Soccer 6) el día 27 de abril?
... **por extraño** que parezca, Sega está preparando la versión occidental de Ryu Ga Gotoku? El juego llegará a Europa el día 30 de agosto, su mecánica de juego recuerda a Shenmue y su argumento nos pondrá en la piel de un ex-convicto, que tras 10 años en la carcel por pertenecer a los Yakuza se ve envuelto de nuevo en la mafia japonesa.

VALKYRIE PROFILE EN EUROPA

Hola, soy Iván. La revista ha mejorado mucho. Ahí van todas mis preguntas...
1.- ¿Square Enix traerá a Europa *Romancing Saga*?
2.- ¿Crees que veremos por aquí las dos entregas de *Valkyrie Profile*?
3.- ¿Por qué Konami no saca juegos tan buenos como *Zone Of The Enders* en *Platinum*? ¿Es que sólo saca en *Platinum* los *Pro Evolution Soccer* y los *Metal Gear*?
Iván Izquierdo Noriega, vía e-mail.

1.- Aunque la aparición de los grandes exponentes de **Square** ya ha sido confirmada, el lanzamiento de otros títulos como el que mencionas aún está en el aire.
2.- En Japón han lanzado un *remake* de la entrega de **PSone** para **PSP** y su secuela está a punto de aparecer en **PS2**; no es de extrañar que el juego llegue a Europa esta vez.
3.- La edición de determinados juegos en versión *Platinum* se debe a factores como el número de unidades vendidas en su formato «normal». De **Konami**, pocos juegos han vendido tanto como lo han hecho las sagas *PES* y *MGS*.



RULE OF ROSE Y SIREN 2

1- ¿Va a llegar a España *Digital Devil Saga*?
2- ¿Para cuándo el *Survival Horror* de Sony, *Rule Of Rose*? ¿Y *Siren 2*, llegará a España?
3- ¿Crees que llegará por aquí *Grandia 3*? ¿Y *Shadow Hearts Covenant*?
Óscar Teijeiro Gonzalez, vía e-mail.

1.- La segunda entrega apareció hace poco tiempo en Estados Unidos, y se acaba de confirmar que en junio llegará a España el juego de **Atlus**.
2.- *Rule Of Rose* no está confirmado que llegue a lanzarse en nuestro país. *Siren 2* llegará a nuestro país en verano.
3.- *Grandia 3* acaba de aparecer en Estados Unidos; tendremos que esperar a que alguna compañía se atreva con él. Al igual que pasó con *Shadow Hearts 2*, suponemos que la tercera entrega de la saga saldrá en España de mano de **Midway/Virgin Play**.

ACTION-RPG PARA CUATRO JUGADORES

Hola, mi nombre es Pablo y me gustaría que me dieseis algún dato.
1.- ¿Qué juegos de cuatro jugadores del estilo de *Champions Of Norrath* hay en el mercado?
2.- ¿Juegos de cuatro jugadores que no sean de deporte y que sean muy entretenidos?
3.- ¿Me podéis decir algún juego del estilo de *POP* o *God Of War*, que tenga *puzzles*, plataformas y acción?
Pablo, vía e-mail.



1.- Lo más parecido a *Champions Of Norrath* es la saga *Baldur's Gate* y *Fallout: La Hermandad Del Acero*, aunque sólo dos jugadores podrán participar simultáneamente.
2.- Lo más divertido que hemos jugado últimamente en la redacción entre cuatro personas es *Buzz*, aunque no sea un juego de estilo «clásico».
3.- Aprovecha para hacerte con *Ico* al irresistible precio al que ha sido reeditado y, si no tienes suficiente, lánzate a por el impresionante *Shadow Of The Colossus*.

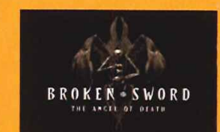
LA GRAN DUDA

¿Llegarán algún día a España juegos de PSP tan «japoneses» como LocoRoco o TalkMan?
Sony acaba de confirmar que, a pesar de su planteamiento y estética, tanto LocoRoco como Talkman llegarán a nuestro país. El primero es un plataformas de lo más original, mientras que Talkman servirá para aprender idiomas y traducir en tiempo real, gracias al micrófono que se incluirá con el programa, del español al francés, inglés, alemán, italiano y japonés.

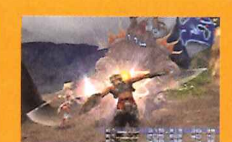
DUDAS MENORES



¿QUÉ MANILLAR me recomendáis para jugar con MotoGP 4?
Lo mejor (y casi lo único) que encontrarás es el Speed Racer MotoGP de Ardistel. Es compatible con PSone y PS2 y cuesta 59,95 €.



¿SACARÁN BROKEN Sword 4 para PS2 o PS3?
THQ ha anunciado la aparición de la última entrega de Broken Sword para este verano, aunque por ahora sólo está preparada la versión para PC y compatibles.



¿FINAL FANTASY XII podrá jugarse On-line?
El único título de la saga de Square con posibilidades On-line es, hasta ahora e incluyendo FFXII, Final Fantasy XI (y sus correspondientes ampliaciones).



ORDENA DE mejor a peor: Battlefield 2, Call Of Duty 2 y Black.
Si lo tuyo es el juego Off-line: Black, COD 2 y BattleField 2. Sin embargo, si lo que prefieres es jugar en red, invierte el orden.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Moda - Cómic - Motor

TEST ¿ERES UN FRIKI?

Pasión por el Terror

6 PELÍCULAS PARA MORIRTE DE MIEDO

MÚSICA REINAS Y GUERRERAS



Skizoo

¡NOS HEMOS COLADO EN SU CASA!

ESTRENOS

■ NATALIE PORTMAN > Interpreta a Evey, la chica rescatada por V, que acabará convirtiéndose en su aliada tras descubrir los crímenes del gobierno fascista de Londres.

V DE VENDETTA

Un héroe anarquista para una tierra sin libertad

POR BRUNO SOL



TÍTULO ORIGINAL: **V FOR VENDETTA**
DIRECTOR: **JAMES MCTEIGUE**
GUIÓN: **LOS HERMANOS WACHOWSKI, BASADO EN EL CÓMIC DE ALAN MOORE Y DAVID LLOYD**
GÉNERO: **ACCIÓN**
PAÍS DE ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS**

Tras cosechar elogiosas críticas en su paso por el festival de Berlín, la adaptación cinematográfica del célebre cómic de Alan Moore y David Lloyd llega a los cines españoles, avalado por el guión de los hermanos Wachowski, creadores de la trilogía *The Matrix*. Si ya de por sí el cómic original de Moore era considerado un material polémico (la trama se desarrolla en una Inglaterra gobernada bajo una dictadura fascista, desde donde emerge un héroe enmascarado de expeditivos métodos), los atentados de Londres del 7 de julio de 2005 pusieron el punto de mira a esta producción de Joel Silver, ya que uno de los momentos álgidos del cómic muestra a V, el enmascarado, colocando una bomba en el metro londinense. Afortunadamente, la película no ha sufrido cortes, y vamos a poder ver en ella el impresionante trabajo de Natalie Portman, que se afeitó la cabeza para interpretar a Evey, la chica rescatada por V, que se convertirá primero en su rehén y luego en su camarada en la tarea de derrocar el gobierno fascista. Hugo Weaving, el agente Smith de *The Matrix*, se esconde tras la máscara de este héroe atípico en un filme que cuenta también con los británicos Stephen Rhea y John Hurt.

WATCHMEN
ALAN MOORE DAVE GIBBONS

¿Y QUÉ PASA CON WATCHMEN?

Considerada la obra maestra de Alan Moore, la idea de adaptar al cine Watchmen lleva más de 15 años rondando los estudios de Hollywood. Parecía que la espera había llegado a su fin gracias a un magistral guión de David Hayter, pero el proyecto se ha detenido una vez más por considerarse económicamente inviable..



POR BRUNO SOL

SYRIANA

El lado oscuro del negocio del petróleo

TÍTULO ORIGINAL: **SYRIANA** // DIRECTOR: **STEPHEN GAGHAN** // GUIÓN: **STEPHEN GAGHAN BASADO EN UN LIBRO DE ROBERT BAER** // REPARTO: **GEORGE CLOONEY, MATT DAMON, JEFFREY WRIGHT, CHRIS COOPER, CHRISTOPHER PLUMMER** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS**

El oscarizado guionista de *Traffic* dirige esta ambiciosa película coral en la que se pretende, desde distintos frentes, arrojar luz sobre el negocio del petróleo y su conexión con la política y el terrorismo en Oriente Medio. Entre un fantástisco reparto que cuenta con Matt Damon, William Hurt o Chris Cooper, destaca George Clooney, que acaba de ganar el Oscar al mejor actor secundario por esta película.



POR ISABEL GARRIDO

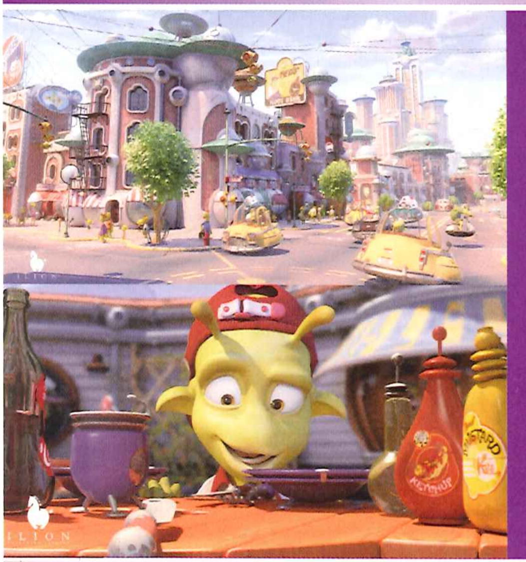
CAPOTE

Seymur Hoffman resucita al genial novelista

TÍTULO ORIGINAL: **CAPOTE** // DIRECTOR: **BENNETT MILLER** // GUIÓN: **DAN FUTTERMAN BASADO EN EL LIBRO DE GERALD CLARKE** // REPARTO: **PHILIP SEYMOUR HOFFMAN, CATHERINE KINNER, CLIFTON COLLINS JR., CHRIS COOPER** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

Gerald Clarke escribió una biografía completa del autor de *Desayuno Con Diamantes*. ***Truman Capote*** selecciona una parte de ese libro: el exhaustivo trabajo del escritor para documentarse y crear su obra maestra, *A Sangre Fría*. Esta delimitación convierte a la película en un largometraje redondo, ágil, inteligente y magistralmente interpretado, como ha demostrado el merecidísimo Oscar para su protagonista.

NOTICIAS



La española Ilion Studios, una nueva compañía fundada por Pyro Studios, creadores de la franquicia Commandos, va a dar un paso de gigante en el campo de la animación en nuestro país con Planet One, una desternillante comedia escrita por Joe Stillman (nominado al Oscar por el guión de Shrek) y producida por Ignacio Pérez Dolset y Albie Hetch (Rugrats En Paris, Jimmy Neutron, etc.). Con un presupuesto de 50 millones de Dólares, Planet One narra una historia de invasiones extraterrestres desde la perspectiva de los habitantes de un planeta alienígena en el que aterriza un astronauta humano. Como si se tratase de un «E.T. a la inversa», el protagonista de Planet One, el joven alienígena Lem, se hará amigo del astronauta e intentará protegerlo de las autoridades militares. De momento, Ilion Studios sólo ha revelado retazos del guión, así como unas cuantas imágenes de la película, que actualmente se halla en estado de preproducción y cuya fecha de estreno, aún sin concretar, rondará el primer trimestre de 2008. De momento, tiene toda la pinta de poder competir en igualdad de condiciones con las mejores producciones de Pixar.

Reparto de lujo para la adaptación cinematográfica de Stardust, una de las novelas más populares de Neil Gaiman (The Sandman). Robert De Niro, Michelle Pfeiffer, Sienna Miller y Claire Danes se pondrán a las órdenes de Matthew Vaughn (Layer Cake) en esta historia fantástica a lo Princesa Prometida.

George Lucas ha puesto fecha de caducidad a las grandes superproducciones. «El Blockbuster está muerto» ha sentenciado el creador de StarWars, augurando que los grandes estudios abandonarán los altos presupuestos para producir filmes más modestos. «Para 2025 el presupuesto medio será de 15 millones».

Cowabunga!!! Las Tortugas Ninja volverán a la gran pantalla para protagonizar una película de animación hecha por ordenador, supervisada por Peter Laird (uno de los creadores del cómic original) y distribuida por Warner Bros, con vistas a estrenarse en 2007.



CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

CRASH
La gran sorpresa de los Oscar.

MUNICH
No se llevó ningún Oscar y los merecía todos.

THAI DRAGON
Las cabriolas de Tony Jaa nos han dejado sin aliento.

PRÓXIMAMENTE

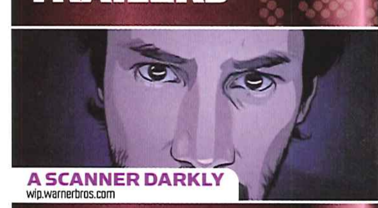
VOLVER
El reencuentro de Almodóvar y Carmen Maura.

FIREWALL
Harrison Ford luchando por su familia (para variar).

DESTINO FINAL 3
La Muerte seguirá haciendo de las suyas...

HOSTEL
El creador de Cabin Fever pondrá a prueba tu estómago.

LOS MEJORES TRAILERS



A SCANNER DARKLY
wip.warnerbros.com

Acaba de aparecer el segundo tráiler del nuevo y esperado filme de R. Linklater, donde vuelve a utilizar la técnica de animación de Waking Life. Keanu Reeves encabeza el reparto de esta adaptación de un libro de Phillip K. Dick.



INSTINTO BÁSICO 2
www.sonypictures.com/movies/basicinstinct2

Sharon Stone se ha llevado un camión cargado de dinero por volver a encarnar, 14 años después, a la peligrosa y sensual Catherine Tramell. Con 48 años cumplidos, sigue quitando el hipo.



ULTRAVIOLET
www.sonypictures.com/movies/ultraviolet

Milla Jovovich regresa al cine de acción con un filme de estética impactante y sospechosamente parecido a Aeon Flux.



10 videojuegos que han dado el salto a la gran pantalla

JUEGOS DE PELÍCULA

POR **ANA MÁRQUEZ**

De ser mero espectador a ser tú el auténtico protagonista. Esa es la diferencia entre ver una película o embarcarte en una fascinante aventura a través de **PlayStation 2**. Decides qué camino tomar, cómo resolver un enigma e incluso puedes experimentar todo tipo de sensaciones, desde terror con juegos como *Silent Hill* a la pura diversión con títulos tipo *Tomb Raider*. La mayoría poseen un guión de lujo, una banda sonora que pone los pelos de punta y una puesta en escena que quita el hipo. «Los juegos son una gran fuente de material porque tienen elaboradas historias de fondo, a menudo lleva 50 horas para contar la historia...» comenta Elan Mastai guionista de la película *Alone In The Dark*. Este es el motivo por el que ciertas productoras de cine se han rendido a los pies de los desarrolladores de videojuegos y han adaptado sus obras a la gran pantalla. *Super Mario Bros.* fue el primero en romper el hielo en 1993 y desde entonces le han seguido *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e infinidad de sagas de acción con más o menos fortuna en taquilla. Ahora le toca el turno al terror, *Doom*, *Alone In The Dark* y *Silent Hill* son los elegidos y están a la cola de la escalofriante Casa de los Muertos (*House Of The Dead*, famosa recreativa de finales de los 90). Seguro que has jugado con ellos y no has faltado a la cita sentado en la butaca de una sala de cine. ¿Encontrará Rose a su pequeña Sharon en ese pueblo maldito llamado Silent Hill? ¿Conseguirá el cachas marine encarnado por The Rock cerrar las puertas del averno en *Doom*? Y ¿Christian Slater hallará el camino hacia el mundo de la Oscuridad? Son las preguntas que merodean en tu cabeza porque sabes de qué van y porque has guiado a sus protagonistas. Eres un amante de los videojuegos, un jugón... hay miles de expresiones que te definen y nosotros diagnosticamos tu estado de locura por los juegos y el cine.

¿ERES UN FRIKI?

¿Estás al día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos y el cine? Haz nuestro test y sabrás si eres un auténtico experto

1 ¿Cómo se titula el segundo largometraje basado en la mítica saga Final Fantasy y que aún no ha llegado a nuestro país?

- a) FF VIII Advance Kitchen.
- b) FF VII Advent Children.
- c) FF VI Adventure Chilly.

2 ¿Cómo se llama el personaje (protagonizado por Kenneth Edwards) que el director Paul Anderson creó para hacer la primera película de Mortal Kombat en 1995 y que no aparece en ninguno de los videojuegos?

- a) Liu Kang.
- b) Scorpion.
- c) Art Lean.

3 ¿Qué personaje del mundo de los videojuegos fue el primero que dio el salto a la gran pantalla?

- a) Mario Bros.
- b) Sonic.
- c) Daxter.

4 ¿Qué reliquia busca Lara Croft en su segunda película titulada La Cuna De La Vida?

- a) La Caja que sube y baja.
- b) La Caja de Pandora.
- c) El Cáliz de Fuego.

5 ¿En qué ciudad se ha recreado la misteriosa Silent Hill?

- a) Vancouver.
- b) Londres.
- c) Dinamarca.

DE MIEDO



SILENT HILL

FECHA DE ESTRENO: **28 JULIO 2006**

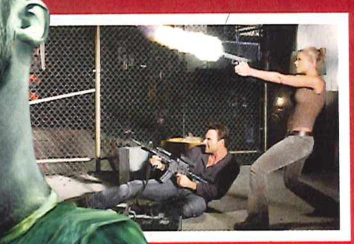
Lo + interesante: bajo la atenta mirada de Konami, el guionista Roger Avary se ha tomado ciertas libertades como hacer que el protagonista no sea un hombre (lo habitual en la saga), sino una mujer desesperada en busca de su hija.



DOOM

FECHA DE ESTRENO: **30 DICIEMBRE 2005**

Lo + interesante: en una de las últimas secuencias de la película, la cámara toma una perspectiva subjetiva haciendo honor a la vista en primera persona del juego original.



ALONE IN THE DARK

FECHA DE ESTRENO: **20 ENERO 2006**

Lo + interesante: nada más leer el guión del largometraje, Christian Slater se compró el juego, AITD: The New Nightmare, que salió a la venta en 2001 para PS2. Según ha confesado, sintió más miedo jugando que protagonizando la película...



HOUSE OF THE DEAD

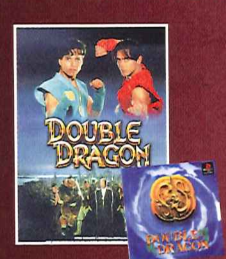
FECHA DE ESTRENO: **7 MAYO 2004**

Lo + interesante: Terezakis (efectos especiales en maquillaje) dividió los zombis en cuatro tipos: los muertos más recientes, con un ojo podrido, los que tienen un aspecto esquelético, los que están en proceso de putrefacción con aplicaciones protésicas, y los muertos vivientes especializados (acuáticos).

REFRESCANDO LA MEMORIA (PSONE Y PS2)



MORTAL KOMBAT
Una gran saga de lucha con tres películas, cinco entregas para PSone y otras tres para PS2.



DOUBLE DRAGON
Tuvo éxito como recreativa y en 1994, antes de salir en PSone, se hizo la película.



FINAL FANTASY
Dos pelis, una de ellas no ha llegado a España, y cuenta con 10 entregas en PlayStation.



STREET FIGHTER
Seis entregas en PS y una película que no hizo justicia a la saga (la de animación de 2000, sí).



TOMB RAIDER
La primera heroína virtual tiene dos pelis y siete videojuegos. El último, Legend, el mejor.



RESIDENT EVIL
La guapa Jovovich lucha contra los zombis en 2 interesantes pelis. Cuenta con 9 entregas.

6 Además de Alone In The Dark, Uwe Boll dirigió anteriormente en 2003 una película basada en un videojuego, ¿cuál?

- a) Doom.
- b) Resident Evil.
- c) House Of The Dead.

7 ¿Qué actor dio vida al coronel Guile en la desafortunada película Street Fighter?

- a) Steven Seagal.
- b) Jet Li.
- c) Jean Claude Van Damme.

8 ¿En qué empleó Square Enix la mayor parte de su presupuesto para hacer la película La Fuerza Interior?

- a) En las expresiones de los personajes.
- b) En recrear el pelo de la protagonista, Aki Ross.
- c) En hacer que la nave espacial de los protagonistas despegase de manera real.

9 ¿Cómo se llaman los dos Hermanos Lee de Double Dragon?

- a) Billy y Jimmy.
- b) Cris y Sammy.
- c) Pili y Mili.

10 ¿Cómo se llama la corporación donde se desarrolla el T-Virus?

- a) C.S.I.
- b) Dermoestética.
- c) Umbrella.

DIAGNÓSTICO

RESULTADOS: 1-b / 2-c / 3-a / 4-b / 5-a / 6-c / 7-c / 8-b / 9-a / 10-c

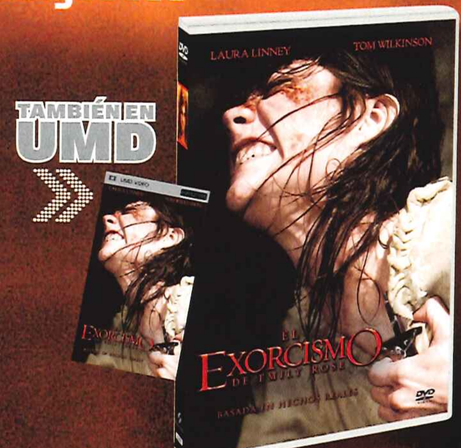
AFICIONADO (de 0 a 3 aciertos) Apruebas por los pelos, sabes de lo que va el mundo de los videojuegos pero te queda aún mucho por aprender. Un consejo, ¡¡lee más nuestra revista!!

JUGÓN (de 4 a 6 aciertos) Te defiendes bastante bien, estás al día de todo lo que sale a la luz en cuestión de videojuegos y con lo que sabes te defiendes sobradamente en cualquier tertulia.

FRIKI (de 7 a 10 aciertos) Eres el listillo, no hay nada que se te escape y seguramente llevas la conversación por donde quieres. Vamos, que te encanta alardear de todo lo que sabes...

EL EXORCISMO DE EMILY ROSE

Entre la mente y el demonio, el juego de la ambigüedad



DIRECTOR: **SCOTT DERRICKSON** // REPARTO: **LAURA LINNEY, TOM WILKINSON, CAMPBELL SCOTT, JENNIFER CARPENTER** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y POLACO TODOS EN 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGAL Y POLACO** // PRECIO: **17,99 EUROS** // EDICIÓN ESPECIAL: **19,99 EUROS** // UMD: **17,99 EUROS**

Ese «gusanillo» que se le mete en el cuerpo al espectador al ver este exorcismo, deriva en gran medida del «basado en un hecho real». El caso documentado ocurrió a principios de los años 70 en Alemania, donde una estudiante de 19 años murió por inanición. La chica no podía retener nada en el estómago según ella misma creía, porque el demonio no la dejaba. Los encargados de realizarle un exorcismo fueron juzgados por negligencia, como cabría de esperar. En la película vemos pocos efectos espectaculares y nada de casquería. Es una historia de juicio que mete el miedo en el cuerpo jugando a dibujar una delgada línea (no sabemos de qué color) entre una posible demencia autodestructiva y la fe ciega de que el demonio existe. Lo que sí hay que aclarar es que la historia de Emily Rose ni es ni pretende ser una segunda parte de *El Exorcista*. Puede atraer a ese público al que le gusta, no sin cierto uso del masoquismo, asustarse al llegar a casa porque el viento cierre una puerta por la noche o porque de repente se despierte sin razón aparente a las tres de la mañana. Pero la obra maestra de 1973 de William Friedkin ha quedado ya como referente del género del terror y es inevitable hacer odiosas comparaciones.

PELÍCULA >>  EXTRAS >>

LO MEJOR UN COMEDIDO Y PRECISO USO DE LOS GOLPES DE EFECTO.
LO PEOR UN DESENLACE QUE NO QUIERE «MOJARSE» ANTE LA DUDA.




¿CUESTIÓN DE FE? > El padre Moore (Tom Wilkinson) tratará de expulsar los demonios de Emily Rose.

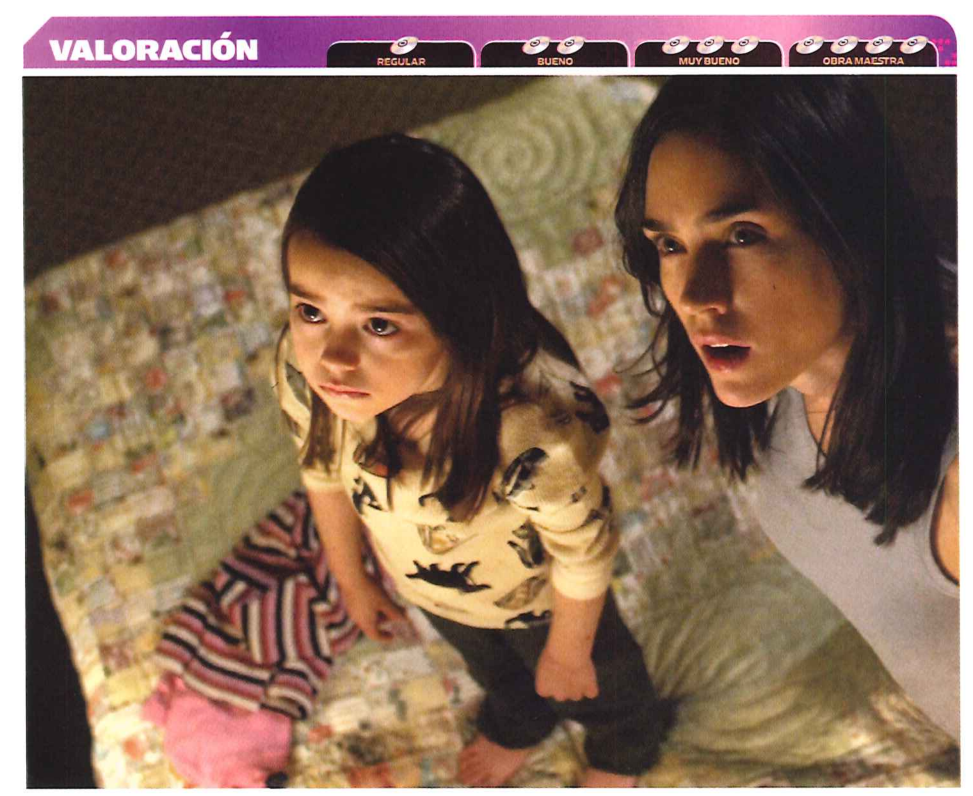
EDICIÓN ESPECIAL

Además de una edición estándar Sony lanza una edición especial con un DVD extra que incluye el documental Exorcismos: Los Casos Reales, un impecable reportaje cuanto menos curioso para mosquearnos aún más cuando apaguemos las luces en casa.

POR
ISABEL GARRIDO

VALORACIÓN
REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA





DARK WATER

EE.UU. sigue aprovechando ideas extranjeras

LO MEJOR NO HABER UTILIZADO COMO MERA EXCUSA LA OBRA DE NAKATA.
LO PEOR COMO SIEMPRE EN HOLLYWOOD, BUSCAR LA LÁGRIMA FÁCIL FINAL.



DIRECTOR: **WALTER SALLES** // REPARTO: **JENNIFER CONNELLY, JOHN C. REILLY, TIM ROTH, DOUGRAY SCOTT, ARIEL GADE** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **BUENAVISTA H.E.** // AUDIO: **INGLÉS Y CASTELLANO EN D.D. 5.1, INGLÉS PARA INVDIENTES EN 2.0** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, DANÉS, INGLÉS PARA SORDOS** //PRECIO: **19,95 EUROS** //

Muchos años han pasado desde que Jennifer Connelly inundara las pantallas con su belleza casi preadolescente en *Dentro Del Laberinto*. Tras unos años deambulando de aquí para allá sin mucho renombre, llegó Una Mente Maravillosa y su actual pareja Paul Bettany. Ahora nos llega en DVD este *remake* de una película rodada originalmente por el genial Hideo Nakata, responsable también de *The Ring*, que se está convirtiendo en toda una fuente de ideas para el cine estadounidense una vez que suavizan, en cierta medida, la aspereza visual del cine oriental. Un hecho en ocasiones erróneo porque dicha «incomodidad» es, sin duda, lo que atrae cada vez a más gente a ver películas asiáticas aún con subtítulos. Pero ya se sabe cómo son las reglas en EE.UU.



EL ORIGINAL JAPONÉS

Hideo Nakata es el responsable de la historia original de Dark Water, Honogurai Mizu No Soko Kara en japonés. Si hay oportunidad, merece la pena ver la obra nipona y luego comparar, amparados en esta edición en DVD con unos extensos extras que pueden justificar la adaptación.

PELÍCULA » · EXTRAS »



MADRE SUFRIDORA > La bella Conelly despliega todo su encanto.

LA LEYENDA DEL ZORRO

DIRECTOR: **MARTIN CAMPBELL** // REPARTO: **ANTONIO BANDERAS, CATHERINE ZETA JONES, RUFUS SEWELL** // GÉNERO: **ACCIÓN-AVENTURA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIOS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1, CATALÁN 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRÈCIO: **17,99 EUROS** // UMD: **17,99 EUROS**

Antonio Banderas encarna de nuevo al enmascarado encargado de liberar California de los villanos. El malvado Rufus Sewell interpreta al mal personificado en una película en la que el zorro, además de ayudar a sus vecinos, debe rescatar a su feliz familia de una posible separación. Al final queda una especie de capítulo de *Médico De Familia* pero con un excesivo presupuesto en efectos especiales y atrezzo. Un producto en DVD ideal para toda la familia, con niños en época de soñar con superhéroes y finales «hiperfelices». Además, viene bien surtido de extras con escenas inéditas, documentales y dos análisis de escenas multiángulo.

PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR ES BUENA PARA UNA SESIÓN DE CINE FAMILIAR.
LO PEOR LA FIGURA DEL HÉROE QUEDA ALGO DESCAFEINADA.



POR **ISABEL GARRIDO**

ELIZABETHTOWN

DIRECTOR: **CAMERON CROWE** // REPARTO: **ORLANDO BLOOM, KIRSTEN DUNST, SUSAN SARANDON, ALEC BALDWIN, BRUCE MCGILL, JESSICA BIEL** // GÉNERO: **COMEDIA/ DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT HOME ENT.** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **19,95 EUROS** //

Lo mejor de las películas de Cameron Crowe es la banda sonora, y Elizabethtown no es una excepción (ya se han editado dos CD recopilatorios). Desafortunadamente esta película ofrece poco más, a pesar del tirón que tiene su reparto y los buenos resultados que le habían proporcionado hasta ahora a Crowe la mezcla de sentimentalismo y comedia. En esta ocasión, la fórmula no funciona por muchos motivos: la cara de soso que tiene Orlando Bloom, el excesivo vitalismo de Kirsten Dunst (llega a ser cargante) y el hecho de que la película finaliza justo cuando comienza a ponerse interesante. Entre los extras, dos escenas eliminadas y escenas del rodaje.

POR **BRUNO SOL**

PELÍCULA EXTRAS

LO MEJOR LA BANDA SONORA.
LO PEOR LA PAREJA PROTAGONISTA.

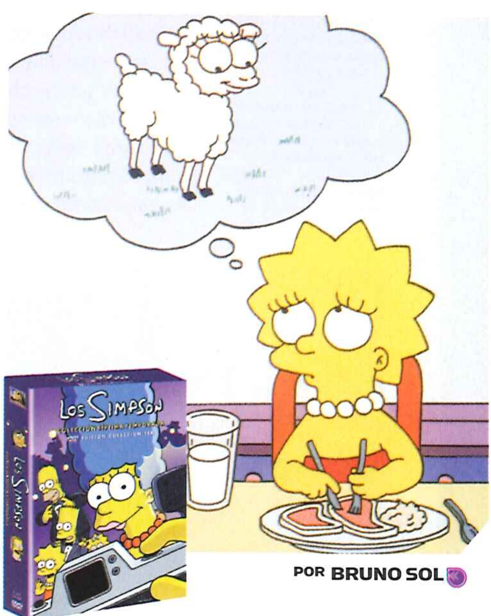
LOS SIMPSON 7ª TEMP.

DIRECTOR: **VARIOS** // REPARTO: **-** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX HE** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS** // PRECIO: **41,95 EUROS** //

La aparición en DVD de una nueva temporada de *Los Simpson* siempre es buena noticia, pero en el caso de esta séptima temporada supone una oportunidad única de revivir algunos de los episodios más memorables de toda la serie, como aquel en el que Homer se enfrenta a su nuevo vecino (el ex-presidente George Bush), el *Homerpalooza* (con *Cypress Hill* y los *Smashing Pumpkins* de invitados), o *Un Pez Llamado Selma*, en el que la hermana de Marge se casa con Troy McClure pese a descubrir la «pasión» de éste por los peces. 4 DVD con 25 episodios y multitud de extras: escenas eliminadas, comentarios de audio, *storyboards* y mucho más.



LO MEJOR EL EPISODIO DE HALLOWEEN, CON HOMER EN 3D.
LO PEOR QUE TENGAMOS QUE ESPERAR MESES A LA 8ª TEMP.

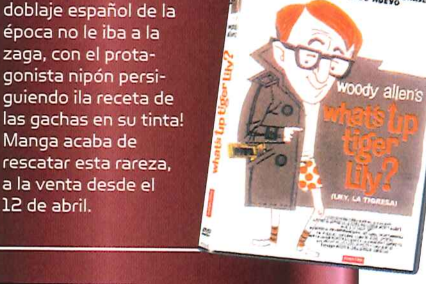


POR **BRUNO SOL**

NOTICIAS ZONA 2

EL PRIMER WOODY ALLEN...

Inédita hasta ahora en DVD, Lily La Tigresa (What's Up Tiger Lily?) supuso el debút, en 1966, de Woody Allen como director. El genio neoyorquino cogió un filme de espías japonés (un pseudo James Bond de serie B) y le incorporó un doblaje totalmente absurdo, con resultados «descacharrantes». El doblaje español de la época no le iba a la zaga, con el protagonista nipón persiguiendo ila receta de las gachas en su tinta! Manga acaba de rescatar esta rareza, a la venta desde el 12 de abril.



... Y EL ÚLTIMO

En las antípodas de Lily La Tigresa está Match Point, la última obra maestra de Woody Allen, un ácido drama protagonizado por Jonathan Rhys Meyers y Scarlett Johansson. Nominada al Oscar al mejor guión original, Match Point no saldrá a la venta hasta después del Verano, aunque ya está disponible en alquiler, al igual que El Método, la adaptación cinematográfica de la célebre obra teatral de Jordi Galcerán. Eduardo Noriega, Carmelo Gómez y Najwa Nimri encabezan un reparto dirigido por Marcelo Piñeyro.
Ambas han sido editadas por On Pictures.



NOVEDADES UMD

Entre los numerosos lanzamientos que prepara Sony Pictures para este mes de abril en formato UMD podremos encontrar comedia (50 Primeras Citas, 12,99€), terror (Gothika, 12,99€, La Caverna Maldita, 17,99€) y acción (Layer Cake, 17,99€). Pero lo mejor es la aparición de dos auténticos clásicos de la factoría de Jim Henson: Cristal Oscuro y Dentro del Laberinto. En ambos casos el precio será de 12,99€.



ESTE MES LA PASIÓN POR EL FÚTBOL SE APODERA DE LAS NUEVAS TENDENCIAS DE LA TEMPORADA. ¿TE ATREVES CON NUESTRA PROPUESTA?

EL REY DE LA CALLE

Si te gusta el fútbol prueba a jugar con el nuevo FIFA Street. El terreno de juego se traslada a la calle donde serás capaz de realizar todo tipo de acrobacias. Además podrás enfrentarte a los mejores profesionales de todo el mundo de los que aprender infalibles ataques.

EN LOS PIES
Deportivas en piel blanca con cordones y franjas bicolor. De Nike.

PARA ARRIBA
Camiseta sin mangas de algodón, con estampado en rombos. De Gsus.

BALÓN
Te sentirás como los ases de la liga jugando con esta pelota T90 Astyr de Nike.

fotos: chus antón © / estilismo: mayte garcía

PARA TODOS LOS GUSTOS

DE OSCAR
Para los más fashion. Chanclas con auténticos diamantes negros que Havaianas regaló a los nominados a los Oscar.

CLÁSICO PERO MODERNO
Converse actualiza sus originales zapatillas coloreando la suela de rojo pasión.

A TU AIRE
Personaliza tus zapatillas con los accesorios que Adidas ha sacado a la venta. Como estas plantillas de colores.

¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?

Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista como Raúl Córdoba. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation y otra de cuerpo entero con los siguientes datos:
Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid





JOGA BONITO

Éste es el eslogan que reivindican los mejores futbolistas del momento para denunciar el fútbol defensivo e impulsar una iniciativa que devuelva a esta disciplina los valores que salven los principios de este deporte.

AL TELÉFONO
Móvil Nokia 7380 de la gama L'Amour, cuya pantalla hace efecto espejo.

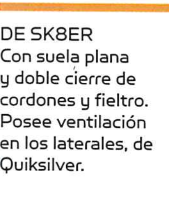
PARA ABAJO
Pantalón denim de talle bajo y corte ancho en las piernas, de Levi's.



TÚ + TUS IDEAS

¿Te gusta la publicidad? Haz un vídeo de 20-30 segundos de duración relacionado con Converse y participa en el concurso Brand Democracy. ¡Podrás ganar 10.000 Dólares! Más información en www.converse.es

NOMBRE **RAÚL CÓRDOBA**
EDAD **21 AÑOS**
JUEGOS **FIFA, FIFA STREET Y PES**
CONSOLAS QUE TIENE **PLAYSTATION 2**



DE SK8ER
Con suela plana y doble cierre de cordones y fieltro. Posee ventilación en los laterales, de Quiksilver.



BRASILEÑA
Botín en piel vuelta verde con tiras amarillas de inspiración brasileña. De Reebok.



DE DOMINGO
Zapato fabricado en ante con suela de goma rugosa. Interior con sistema de hiperventilación. De Clarks.



Skizoo

SON AUTÉNTICOS AMANTES DE LOS VIDEOJUEGOS, EN TODAS PARTES TIENEN UNA PLAY, EN CASA, EN EL ESTUDIO, EN LA FURGO... Y ANALIZAN PARA TI SUS JUEGOS FAVORITOS, BURNOUT Y NFS



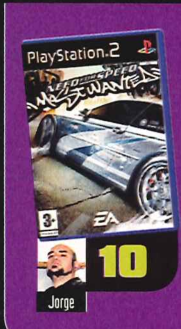
POR **ANA MÁRQUEZ**

Hace un año los hermanos Escobedo decidieron tomar caminos diferentes. Ahora una de las mitades se llama ***Skizoo*** y está formado por Jorge y Antonio, los guitarristas de *Sober*, quienes han querido abrirnos las puertas de su casa para conocerlos cómo son ahora. *«Somos más agresivos, pero la voz de Morti (Fantástico Hombre Bala) consigue dar la frescura que buscábamos. Pocas bandas consiguen con su primer álbum llamar tanto la atención, este disco ha permitido sentar las bases de lo que queremos».* Ahora reeditan *Skizoo* con un DVD de extras y están calentando motores para sacar nuevo disco en septiembre. Mientras Antonio explica futuros proyectos, Jorge hace de guía por su hogar. En una de las habitaciones un proyector refleja en la pared *Need For Speed*. Todo está colocado meticulosamente, consola, volante, pantalla... Después, en el estudio, varias guitarras, un par de ordenadores, un teclado, unas pesas... ¡y dos **PSP**! En el salón, vemos nuestra revista y un curioso mando que compraron en Los Ángeles que contiene algunas de las mejores recreativas de **Namco** (*Pac-Man, Galaxian*...). Salimos al garaje y subimos a la furgo... ¿Qué había allí? Una **PStwo Silver** instalada...

BURNOUT VS NFS



Lo tengo para PSP y PS2, y lo cierto es que es mejor la versión para la consola doméstica. Este título ha sido todo un gran descubrimiento para mí en cuanto a juegos de conducción por la espectacularidad de los choques y lo impresionante que son las carreras. Si fuera algo más fácil le pondría un 10.



Me resulta muy real, otros juegos como Gran Turismo pueden superarle en aspectos como gráficos, pero NFS le supera porque consigue meterte de lleno en una historia. No es sólo competir y ganar carrera tras carrera. Además, las modificaciones que realices en la mecánica (alerones, salida de humos...) se notan después en la conducción.

LLEGAR A CASA, INSPIRAR LENTAMENTE, ENCENDER TU PS2... ES UN RITUAL APASIONANTE QUE RELAJA





DE VIAJE > Def Jam Fight For New York es el juego que llevamos siempre en la furgo cuando estamos de gira. Es ideal para jugar entre nosotros. Y para amenizar una reunión entre amigos el mejor es SingStar.



AFICIÓN > Juegos como los de fútbol o F1 pueden fomentar una afición por un deporte. Nosotros desde que jugamos a NFS y Burnout nos interesa más el mundo del motor... Además, nos sirve de relax, pues te evade de la realidad.



PSP > Es el gran invento de 2005. Es una pasada poder estar en cualquier lugar y jugar con una calidad superior incluso a la de PS2. Aunque nos sigue gustando hacer ese ritual de llegar a casa, relajarte, encender tu PlayStation 2...



LOS VIDEOJUEGOS > Para nosotros son una forma de canalizar el estrés, sobre todo cuando estamos de gira y pasamos horas y horas en la furgo. Consigue que desconectes totalmente, incluso más que ver una película.



Converse
19 17
AS★24
CONVERSE
コンバース21世紀戦略
1908年に創業、以来20世紀のスニーカーの歴史とともに歩んできたコンバース社。現在はそのカテゴリーも、パフォーマンス、
ョンスポーツ、アスレティック・オリジナルス、そしてキッズの4部門に分かれている。今回はそれにコンバース全体の方向性を
ーケティングをプラスし、それぞれの責任者に21世紀のコンバースの戦略と新製品、そして商品作りについてインタビューしてみ
SE TU MISMO
BRAND DEMOCRACY
TENEMOS UN RETO PARA TÍ.
Piensa algo nuevo, original. Reúnete con unos cuantos amigos y HAZ NUESTRO ANUNCIO. Salta, brinca, baila, grita... haz lo que quieras pero sobre todo... SÉ TÚ MISMO.
Cuando lo tengas, conéctate a nuestra página web y participa en BRAND DEMOCRACY.
CONVERSE ALL STAR
The original Chuck Taylor® all star
★CONVERSE®
www.converse.es



y Reinas Guerreras

SON TRANSGRESORAS, ODIAN LO COMÚN Y AMAN SER EL CENTRO DE ATENCIÓN. SUS MANERAS SIEMPRE DAN QUE HABLAR Y SUS LETRAS DAN QUE PENSAR. ELLAS LLEVAN AHORA LAS RIENDAS



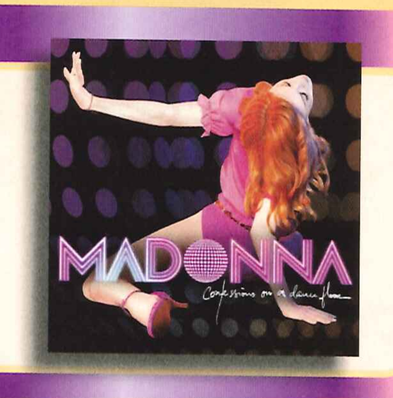
POR
RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ

Son ricas, guapas y famosas... Pero también, transgresoras, inconformistas y ferozmente independientes. Con «algo» especial. Un don inexplicable, intransferible, que derrocha, aún hoy, *Madonna*: Veintitrés años en la brecha, tropecientos millones de discos vendidos, una perspicacia diabólica para cazar al vuelo las tendencias musicales en boga y un puñado de escándalos (astutamente manejados) que no han conseguido desplazarla ni un milímetro de su trono de Reina del Pop. Su última encarnación, *Confessions on a dance floor*, arrasó de nuevo tanto en las listas internacionales como en las pistas de baile más *fashion*. Actualmente, vive apaciblemente en Londres, escribe cuentos infantiles y estudia la Cábala. En un plano mucho más terrenal se encuentran *T.A.T.U.*, transportadas fulminantemente al estrellato gracias al éxito de *All the things you said* (2002), tierna oda a la homosexualidad femenina en clave *Tecno-Pop*. Sus trabajos posteriores no alcanzaron, ni de lejos, aquellos niveles pero el reciente *Dangerous & Moving* augura nuevas alegrías para el dúo moscovita. En el otro extremo, la dura Lil' Kim, la última princesa del *Hip-Hop*, triunfa con rimas extra-picantes, imagen sexy y descaro callejero. Parecida actitud es la que mantiene Love, la «Viuda Negra» del Grunge, más conocida por su turbulenta relación con Kurt Cobain que por su afilada discografía. Cerramos el repaso con las dos mujeres más carismáticas del panorama actual: Polly Jean Harvey, musa indiscutible de la música alternativa y uno de los personajes más venerados e imitados del *Rock* actual. Tanto, al menos, como la islandesa Björk, que tras asombrar al mundo con *The Sugarcubes*, acometió una deslumbrante carrera en solitario que ha marcado para siempre los avatares del Pop electrónico... Son las herederas de una estirpe de diosas. La de Edith Piaf, Patti Smith, Dolly Parton... Casi nada. A sus pies, majestades.

SON LAS HEREDERAS DE UNA ESTIRPE DE DIOSAS COMO DOLLY PARTON

LA MAESTRA...

NOMBRE Y EDAD: Madonna Louise Veronica Ciccone. 48 años.
DESTACÓ POR: Su descaro y desparpajo callejeros.
DE QUÉ VA: De «soy lo más».
Nº DISCOS: Quince, incluyendo dos volúmenes de éxitos
ÚLTIMO TRABAJO: Confessions On A Dance Floor (2005).





... Y SUS ALUMNAS

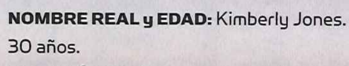
Björk

NOMBRE REAL y EDAD: Börjk Guðmundsdóttir. 40 años.
DESTACÓ POR: Su voz prodigiosa, sus facciones esquimales y su hiperactividad creativa.
DE QUÉ VA: De ella misma.
Nº DISCOS: Ocho álbumes «oficiales», un Grandes Éxitos, varias compilaciones de remixes e infinidad de singles y maxi-singles.
ÚLTIMO TRABAJO: BSO del filme Drawing Restraint 9 dirigida por Matthew Barney (2005)

Courtney Love

NOMBRE REAL y EDAD: Courtney Michelle Harrison. 41 años.
DESTACÓ POR: Su boda con Kurt Cobain y sus problemas con la ley.
DE QUÉ VA: De reina mala de «Blancanieves».
Nº DISCOS: Tres como cantante de The Hole y dos en solitario.
ÚLTIMO TRABAJO: America's Sweetheart (2004).

Lil' Kim



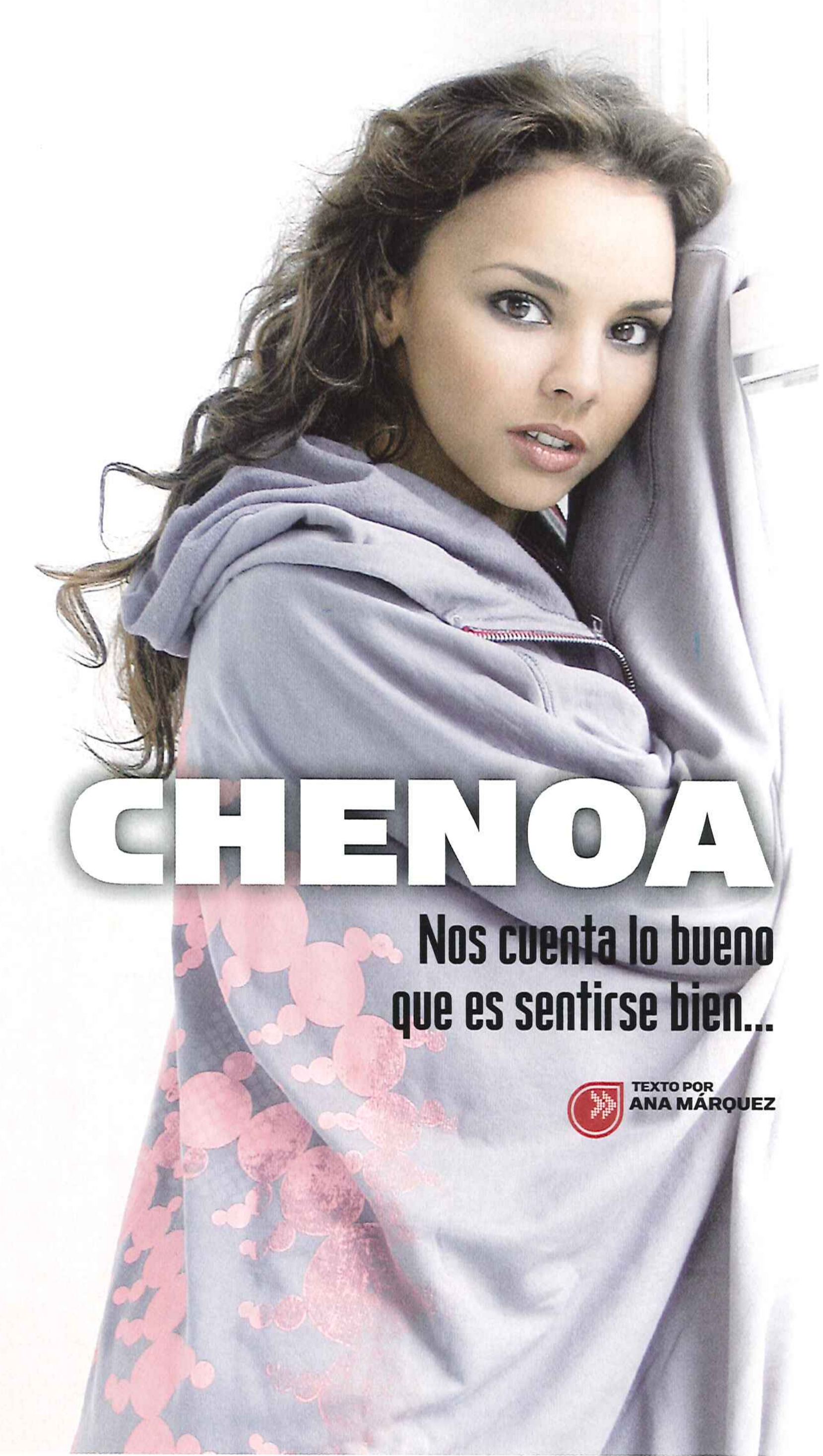
NOMBRE REAL y EDAD: Kimberly Jones. 30 años.
DESTACÓ POR: Sus textos sexualmente explícitos, así como sus portadas y vídeos «atrevidos».
DE QUÉ VA: De Pin-Up del Ghetto.
Nº DISCOS: Cinco.
ÚLTIMO TRABAJO: The Naked Truth (2005, coincidió con su ingreso en prisión por perjurio).

P. J. Harvey

NOMBRE REAL y EDAD: Polly Jean Jarvey. 37 años.
DESTACÓ POR: La fuerza e intensidad de sus composiciones y su magnetismo escénico.
DE QUÉ VA: De Femme Fatale.
CUANTOS DISCOS TIENE: Ocho
ÚLTIMO TRABAJO: Uh Huh Her (2005).

T. A. T. U.

NOMBRE REAL y EDAD: Julia Olegovna Volkova y Elena Sergeevna Katina. 20 y 21 años.
DESTACÓ POR: La abierta exposición de su tendencia sexual.
DE QUÉ VA: De jóvenes sin complejos.
Nº DISCOS: Cinco, uno de ellos publicado solamente en Rusia.
ÚLTIMO TRABAJO: Dangerous And Moving (2005).



Los títulos de tus discos parecen explicar cómo te sientes...
La verdad es que sí, *Nada Es Igual* se refiere al cambio que he dado. Me han pasado muchas cosas (buenas y malas) en estos dos últimos años desde que salió *Soy Mujer* y el título expresa, entre otros muchos aspectos, mi aceptación de ser un personaje público con limitaciones.

¿Nos desvelas alguna?
He aprendido a ser más reservada y a velar por mi intimidad. Estas son mis mayores limitaciones actualmente.

¿Ser un personaje tan popular te ha sobrepasado?
En ocasiones sí.

Para romper con la rutina hay que...
Guiarse por impulsos. No me disgustan las rutinas, pero de vez en cuando hay que romper con ellas. Desde los 20 hasta los 26 fue terrible, ¡seis años de rutina! Del casino, a la guardería... Un pluriempleo muy cansino y estresante. Buf, hasta se me empezó a caer el pelo...

En tu carrera discográfica has cambiado bastante de estilo, ¿con cuál te sientes más a gusto?
Cada etapa tiene su momento, en ésta he buscado un sonido menos sofisticado y he tirado más hacia el pop-rock. Tengo ganas de pasármelo bien encima de un escenario.

¿Crees que este es tu disco definitivo?
No sé, pero lo que sí sé es que es más mío. Es un trabajo más personal, he participado en la producción (en los otros dos apenas me involucré por falta de tiempo) y se han incluido cinco canciones compuestas por mi.

Sol o Luna
Luna, me afectan las mareas, si la luna está creciendo o menguando... ¡estoy totalmente volada!

Hacia donde Caminas...
Hacia el equilibrio, aunque es difícil... hay que saber controlar cuando estás en un momento de subidón.

¿Cómo te sientes?.
Fenomenal, me siento más joven ahora que hace seis años. Como dice la canción «que bueno es sentirse bien» y he encontrado la forma de conseguirlo.

NADA ES IGUAL

El disco más fresco, juvenil y positivo de la mallorquina de la primera edición de OT. Once temas, cinco de ellos escritos por ella, y un single que no caduca llamado Rutinas. No está nada mal.



FIEL A PLAYSTATION

En casa tengo una habitación reservada para la Play. Me encantan los videojuegos, si tuviera más tiempo estaría enganchada a ellos. En el anterior disco, el videoclip de En Tu Cruz Me Clavaste, soy un personaje de un videojuego y el jugador me va desnudando según avanza en la partida... Fue muy divertido.



NOTICIAS



DEPECHE MODE
El exitoso single Suffer Well del álbum Playing The Angel de Depeche Mode ha sido grabado en el original idioma de los Sims para ser la sintonía principal del tercer disco de expansión de Los Sims 2 Abren Negocios.



TRIPLE DISCO PLATINO. El Canto Del Loco alcanza las más de 250.000 unidades vendidas de su disco Zapatillas.



¿GUNS'N'ROSES? Tras una larga espera parece inminente la edición internacional de Chinese Democracy, el nuevo trabajo de G'n'R.



¡MÚSICA EN LA TELE! I-Pop es el nuevo programa de televisión presentado por China Patino en la 2 sobre actualidad musical.



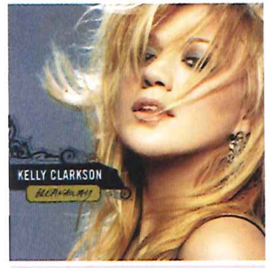
CONCURSO HIP-HOP. Fundación Autor convoca el segundo concurso cuyo ganador será premiado con la grabación de un disco.



CRÍTICAS

REGULAR  BUENO  MUY BUENO  OBRA MAESTRA

CD



Kelly Clarkson
Breakaway
SONY-BMG



Ganadora de la primera edición de «American Idols», equivalente norteamericano de nuestro O.T., la cantante tejana aterriza en Europa con su personal interpretación de ese Pop-Soul almibarado (y temática amorosa), tan reconocible como apreciado por los numerosos asiduos al popular tele-concurso. ¿Para cuándo un dueto con Bustamante?



Juanes
Mi Sangre (Tour Edition)
UNIVERSAL

Lujosa re-edición del último disco del colombiano, con el añadido extra de siete canciones (cuatro cortes en directo, dos remezclas y un tema inédito) más un DVD con una entrevista y tres *videoclips*, está concebida como tarjeta de presentación de su gira internacional. Sin duda, ideal para *fans* y coleccionistas compulsivos.



Skizoo
Skizoo
EL DIABLO

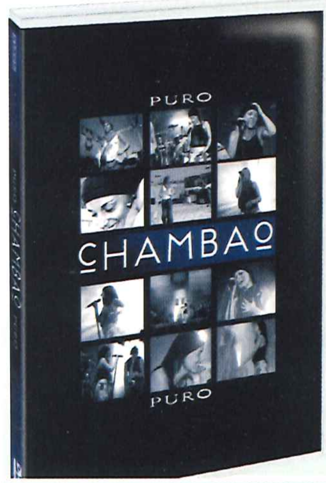
Debut del publicitado súper grupo de *Nu-Metal* nacional, formado por Jorge Escobedo y Antonio Bernardini (*Sôber*) Morti (*Fantástico Hombre Bala*) Daniel Pérez (*Saratoga*) y Daniel Criado (*XXL*) en el que destacan las influencias del *Heavy* clásico (*Judas Priest, Iron Maiden...*) y una producción de auténtica categoría internacional. De nivel.



The Strokes
First Impressions Of Earth
SONY-BMG

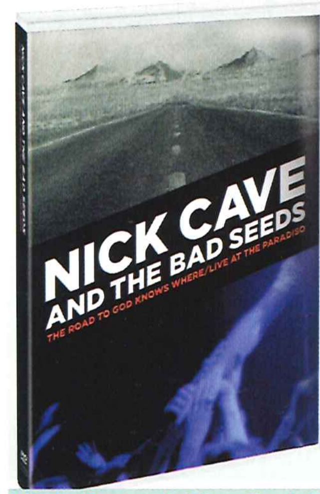
Más rapidos, más sucios, más eléctricos que en *Room On Fire*, 2003. Los de John Casablancas endurecen su sonido y pisan el acelerador a fondo en este retorno de aroma nuevaolero, con el espíritu de Richard Hell, *Television* y la agitación de la escena «No Wave» neoyorquina de los 70 más presente que nunca. Dulce *Punk Rock*...

DVD



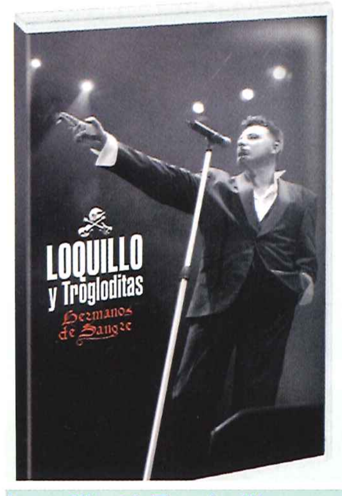
Chambao
Puro
SONY-BMG

Puesta de largo audiovisual de la malagueña con lo mejor de su repertorio en un ambicioso montaje escénico (de cierto regusto *New Age*) con el imponente castillo de Sohail como telón de fondo para sus conocidas ensoñaciones electrónico-aflamencadas: *Ahí estás tú, Pokito a poko*... van desfilando, al ritmo sosegado marca de la casa, mientras se suceden las apariciones estelares: Antonio Carmona (Ketama), Miguel Campello (El Bicho), Bebe... Especialmente recomendado para tratamientos antiestrés.



Nick Cave & The Bad S.
The Road To God Knows Where
MUTE RECORDS

Gloriosa re-edición en formato digital (con el atractivo complemento de un concierto fechado en 1992) del mítico documental sobre la primera gira norteamericana (1989) del polifacético artista australiano y su orquesta de genios del lado oscuro (Roland S. Howard, Blixa Bargeld...). Dirigido con maestría por el alemán Uli M. Schueppel en riguroso blanco y negro, el filme refleja, desde una mirada distante y glacial, las miserias de la vida en carretera. Intensa, problemática y demoledora Obra Maestra.



Loquillo Y Trogloditas
Hermanos De Sangre
DRO

Regresa el Loco, y lo hace por la puerta grande. Flanqueado por su banda de siempre y un selectísimo grupo de colaboradores, entre los que destacan Sabino Méndez y Fito Cabrales, el *rocker* barcelonés recuerda sus grandes momentos en dos energéticos *shows* en directo. El primero, en Barakaldo ante 10.000 personas, con toda la jarana y el bullicio que son capaces de desplegar los Trogloditas sobre un escenario; y el segundo un acústico en un pequeño club. En dos formatos (CD+DVD ó 2CD+2DVD)..

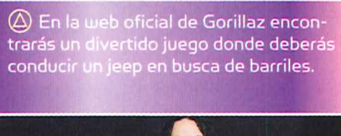


AGENDA

PEREZA	
24/03	Vigo (Nova Olimpia)
25/03	Santiago (Capitol)
31/03	Cáceres (Festival Extremúsica)
01/04	Madrid (La Riviera)
20/04	Valladolid (Sala Mambo)
21/04	Pamplona (Artsai)
22/04	Huesca (Jai Alai)
PASTORA	
24/03	Santa Cruz de Tenerife (Lounge Gabana)
NAJWA	
24/03	Barcelona (Sala Razzmatazz I)
MONTOTO	
24/03	Sevilla (Sala Q)
21/04	Madrid (La Riviera)
CICLO HIP-HOP	
24/03	Frank T (Fnac Madrid)
31/03	Jota Mayúscula (Fnac Madrid)
SOUFLY	
23/03	BARCELONA (Razzmatazz II)

EL RINCÓN DEL JUGÓN





En la web oficial de Gorillaz encontrarás un divertido juego donde deberás conducir un jeep en busca de barriles.



Fear Factory aparece en la BSO de Final Fight junto a otros grupos como Slipknot o el rapero Mos Def...



Nuevo Videomod en la web de MTV, esta vez es de Evanescence y lo protagoniza la chica de BloodRayne.



CÓMICS



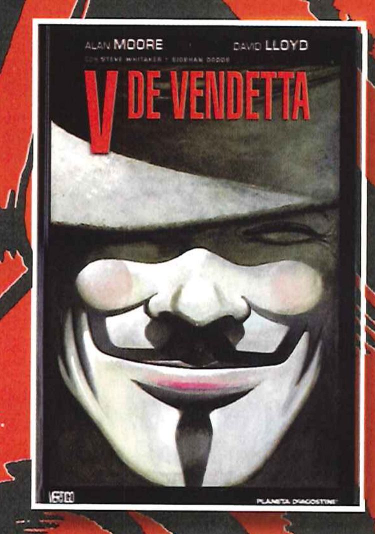
...DE ELLAS

Guión y Dibujo: Varias Autoras
Editorial: Edicions de Ponent
P.V.P: 18 €

El Instituto de la Mujer de la Región de Murcia ha sido el pionero de esta obra, una muestra del trabajo de trece autoras de diferentes nacionalidades. Sin duda, una gran iniciativa aunque para leer buenos cómics dibujados por mujeres no es necesario recurrir a publicaciones de este tipo (ni tan caras).





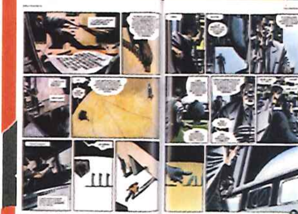


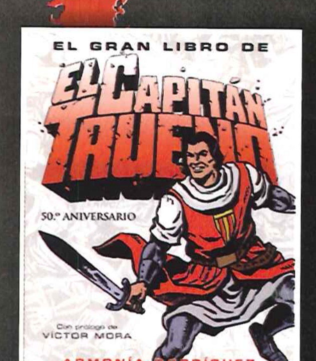
V DE VENDETTA

Guión: Alan Moore
Dibujo: David Lloyd
Editorial: Planeta DeAgostini
P.V.P: 17,95 €

El parecido entre su argumento y los atentados terroristas de Londres obligaron a retrasar el estreno de la película (de la que encontrarás cumplida cuenta en nuestra sección de Cine) basada en esta obra maestra del cómic. Si aún no lo tenías, esta reciente edición de tapa dura (y contenido adicional) es la oportunidad perfecta para hacerte con él.







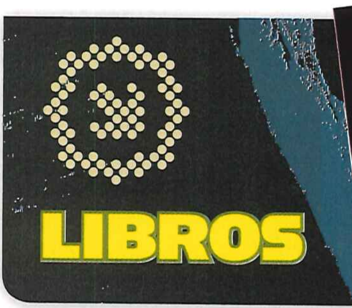
CUANDO LOS CÓMIC SE LLAMABAN TEBEOS

EL GRAN LIBRO DEL CAPITÁN TRUENO

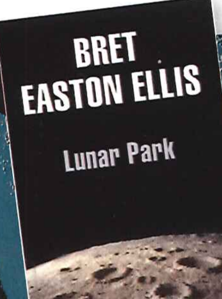
Autor: Armonía Rodríguez
Editorial: Ediciones B
P.V.P: 29,50 €

La **Editorial Bruguera**, hoy **Ediciones B**, lleva ya cinco décadas publicando las aventuras del Capitán Trueno, que comenzó su andadura con el dibujo de Ambrós y su creador y guionista de toda la vida, Víctor Mora. Este último es precisamente el encargado de firmar el prólogo de este libro que, con motivo de su 50 Aniversario, recorre toda la historia del personaje.





LIBROS



Autor: Bret Easton Ellis
Editorial: Grijalbo Mondadori
Número de páginas: 184
P.V.P: 19 €

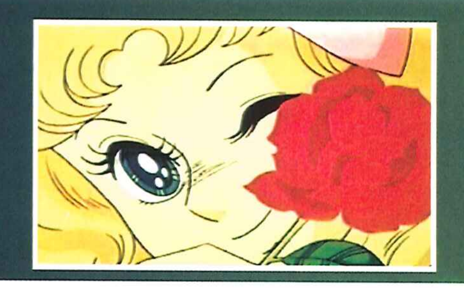
Aunque es autor de títulos como *Glamorama* y *Las Reglas de la Atracción* (que fue llevado a la gran pantalla), la obra que hace que Bret Easton Ellis sea un escritor reconocido en todo el mundo es *American Psycho*. Y si en aquella el protagonista era un asesino vestido de *Armani* llamado Patrick Bateman, en Lunar Park es el propio Bret quien construye una pseudo-autobiografía mezclando hechos reales con otros completamente ficticios.



TOP 5

NUESTROS PERSONAJES FAVORITOS

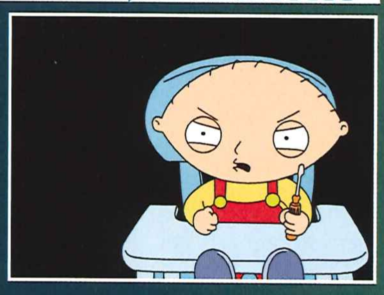
1. ANNA - CANDY CANDY
2. EL GRAN NEMESIS - LUPIN THE 3RD
3. JOHN TONES - THE GOON
4. DOC - LOBO
5. GRADIUS - SPIDERMAN





NOTICIAS

THE DARKNESS Y PADRE DE FAMILIA, AL VIDEOJUEGO

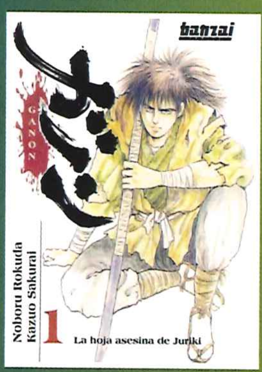
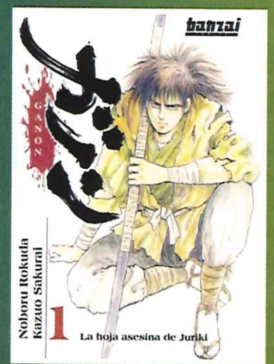



No sólo de deporte vive **2K Games** y para demostrarlo convertirá al videojuego el cómic *The Darkness* (a finales de 2006) y la popular serie *Padre De Familia*, que llegará en Otoño a la actual generación de consolas.

En abril **Cartoon Network** devuelve a TV las míticas aventuras de los Caballeros del Zodíaco. Además, estrena nueva serie sobre Batman, retomando la historia de *Batman Begins*. Asimismo, esta cadena emite un maratón de Shin Chan.



Wallace y Gromit ya lograron sendos Oscar con los cortos *Los Pantalones Equivocados* y *Un Esquilado Apurado*. Ahora, su ***Maldición De Las Verduras*** ha conseguido la estatuilla dorada al Mejor Largo de Animación imponiéndose a *La Novia Cadáver* y a *El Castillo Ambulante*. La película está ya disponible en DVD con interesantísimos contenidos extra.

Banzai Comics es la última editorial en incorporarse al panorama manga español. Debuta con **Ganon**, del creador de Chicho Terremoto, que en sus dos volúmenes cuenta la historia de Jukiri, un luchador obsesionado con matar samuráis.

DESCARGAS




CÓMICS EN PSP
www.variancepress.com/downloads

La página de *Variance Press* ofrece en su sección de descargas tres cómic diferentes para descargar en tu **PSP** y leer en cualquier parte. Son bastante curiosos, aunque son muy breves y están en inglés.

MERCHANDISING

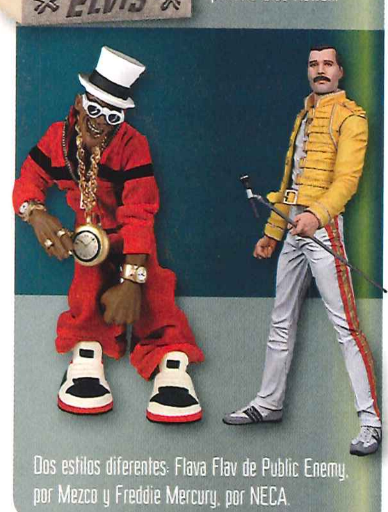
Con cada película o videojuego de culto llega una avalancha de *merchandising* en la que nunca faltan las figuras. Pero eso no quiere decir que las compañías se olviden de los músicos. Los *Kiss* fueron de los primeros en contar con su propia versión en plástico y este mes te presentamos las últimas incorporaciones.

Para auténticos fanáticos, **McFarlane Toys** ofrece carátulas en 3D de míticos discos como *Led Zeppelin* de la banda del mismo nombre o este de los *Sex Pistols*.

NEVER MIND THE BOLLOCKS HERE'S THE SEX PISTOLS



McFarlane Toys también nos ofrece a Elvis «la Pelvis» con flecos blancos en Las Vegas, de cuero en el *Rock De La Cárcel*, o como en la película *Blue Hawaii*.



Dos estilos diferentes: Flava Flav de Public Enemy, por Mezco y Freddie Mercury, por NECA.

MANGA

DRAGON BALL ULTIMATE EDITION

Guión y Dibujo: Akira Toriyama
Editorial: Planeta DeAgostini
P.V.P.: 1,95 € (El primer tomo)

Son Goku vuelve a la carga, y es que **Planeta** reedita el manga de *Bola de Dragón* en edición de lujo. La colección constará de 34 tomos de 14,5 x 21 cm y periodicidad quincenal. Por primera vez se incluirán en color las páginas que aparecían así en el original, además de nuevas portadas especialmente dibujadas por Akira Toriyama para esta edición (disponible en castellano y catalán).

Dragonball 01 PLANETA DeAGOSTINI

NUESTRAS PIEZAS DE MERCHANDISING MÁS BIZARRAS

1. JOHN TONES - UN GORRO DE PAC-MAN
2. THE ELF - UNA HELLO KITTY CON SU DANCE DANCE REVOLUTION
3. R. DREAMER - UN RELOJ DE PARASITE EVE
4. EL GRAN NEMESIS - UNA SOPA (COMESTIBLE) DE PAC-MAN
5. DOC - UNA MONEDA COMO LA DE ROBERT DE ART OF FIGHTING



COLGADO A TI

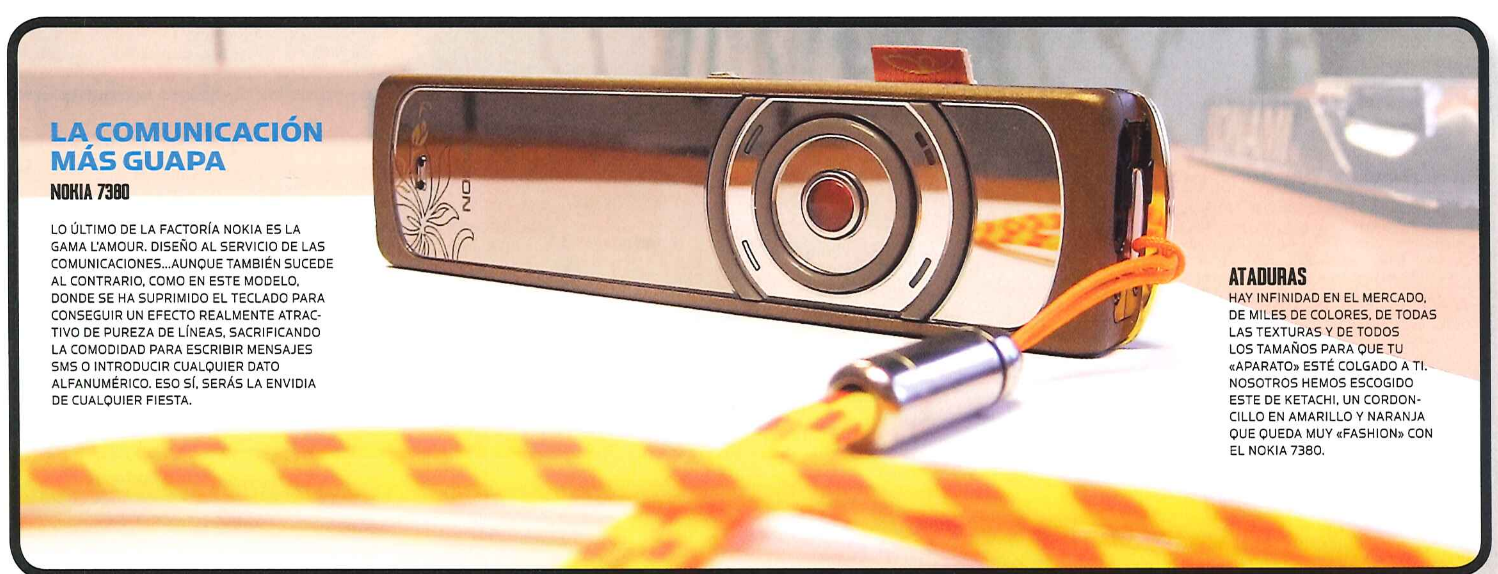
ATRÁS QUEDAN LOS TIEMPOS EN LOS QUE EL WALKMAN ERA EL PRECIO QUE HABÍA QUE PAGAR PARA ESCUCHAR MÚSICA DE DUDOSA CALIDAD EN CINTAS DE CASETE, O CUANDO LOS TELÉFONOS ERAN LO MÁS PARECIDO A LADRILLOS CON TECLAS. AHORA LA TECNOLOGÍA SE PUEDE LLEVAR A TODAS PARTES, Y MUCHAS VECES COLGADA A TI, A MODO DE COMPLEMENTOS DE MODA Y QUE ADEMÁS SIRVEN PARA ENTRETENERTE, COMUNICARTE O AYUDARTE

MINI MUSICALITÉ

IPOD NANO

CÓMO NO, EL IPOD NO PODÍA FALTAR EN UN TEMA COMO ÉSTE. Y MÁS CONCRETAMENTE EL IPOD NANO. EL MODELO IDEAL PARA LLEVAR COLGADO AL CUELLO, POR EJEMPLO, SIN QUE SE NOTE SU PRESENCIA SALVO POR LAS CANCIONES O EMISIONES «PODCAST» GRABADAS CON ANTELACIÓN. CON 1, 2 Ó 4 GB Y COLOR BLANCO O NEGRO, SE TRATA DE UNO DE LOS OBJETOS DE DESEO DIGITALES MÁS BUSCADOS DEL MUNDO OCCIDENTAL.





LA COMUNICACIÓN MÁS GUAPA

NOKIA 7380

LO ÚLTIMO DE LA FACTORÍA NOKIA ES LA GAMA L'AMOUR. DISEÑO AL SERVICIO DE LAS COMUNICACIONES...AUNQUE TAMBIÉN SUCEDE AL CONTRARIO, COMO EN ESTE MODELO, DONDE SE HA SUPRIMIDO EL TECLADO PARA CONSEGUIR UN EFECTO REALMENTE ATRACTIVO DE PUREZA DE LÍNEAS, SACRIFICANDO LA COMODIDAD PARA ESCRIBIR MENSAJES SMS O INTRODUCIR CUALQUIER DATO ALFANUMÉRICO. ESO SÍ, SERÁS LA ENVIDIA DE CUALQUIER FIESTA.

ATADURAS

HAY INFINIDAD EN EL MERCADO, DE MILES DE COLORES, DE TODAS LAS TEXTURAS Y DE TODOS LOS TAMAÑOS PARA QUE TU «APARATO» ESTÉ COLGADO A TI. NOSOTROS HEMOS ESCOGIDO ESTE DE KETACHI, UN CORDONCILLO EN AMARILLO Y NARANJA QUE QUEDA MUY «FASHION» CON EL NOKIA 7380.

SABE-LO-TODO COLGADOS DE INTERNET

APPLE MACBOOK PRO

Internet es la revolución de las comunicaciones y en muchos casos es fácil darse cuenta de que estamos «colgados» por la red de redes. Pero no ya en el sentido de la adicción, sino con una página web repleta de información personal, comentarios y grabaciones de voz a modo de programas de radio. Apple pone a disposición de estos «colgados» las mejores herramientas con iLife'06. Y cómo no, todo ello sobre un ordenador Apple, como el nuevo MacBook Pro.



MSN SPACES / MESSENGER /LIVE

Microsoft también ofrece un amplio repertorio de herramientas para estar «colgado» de Internet. El portal MSN Spaces aporta a quien lo desee un espacio donde expresarse y establecer contacto con otros «colgados» (en el buen sentido de la palabra, claro). Al mismo tiempo, hay un buen número de usuarios del Messenger que ya han descubierto que se pueden hacer amigos de muchas formas distintas a través de este peculiar medio de comunicación.



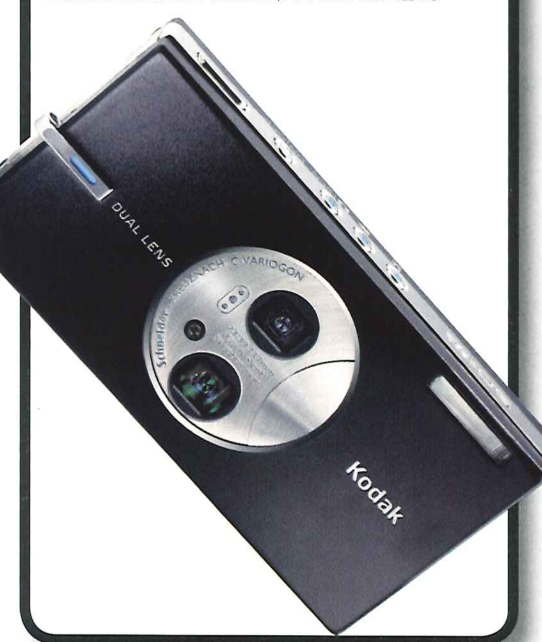
TEXTO POR
MANUEL ARENAS



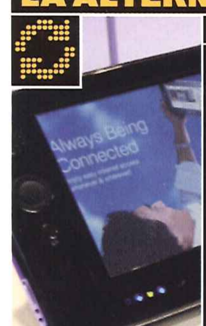
DI PATATA...

KODAK EASYSHARE V570

INNOVACIÓN Y DISEÑO SE UNEN EN ESTA CÁMARA DE FOTOS, CAPAZ DE HACER INSTANTÁNEAS PANORÁMICAS GRACIAS A LA COMBINACIÓN DE UN ASISTENTE Y A UNA ÓPTICA DUAL CON UN GRAN ANGULAR DE 24 MM, ASÍ COMO UN ZOOM QUE LLEGA HASTA LOS 100 MM. ADEMÁS, ES SUMAMENTE COMPACTA Y ELEGANTE, PERFECTA PARA FIESTAS



LA ALTERNATIVA



El más pequeño ordenador, Samsung Q1

Un ordenador capaz de ejecutar aplicaciones como las de los ordenadores de sobremesa o portátiles, pero que cabe en la palma de la mano.El Samsung Q1 tiene un precio inicial de 1.000 Dólares y los planes son conseguir que baje hasta los 500 $ y la autonomía pase de 3 horas a 8. Vamos, un ordenador disfrazado de PDA.



Móviles CyberShot

¿Móviles con cámara o cámaras con móvil? Con la gama CyberShot de Sony-Ericsson y los móviles K790i y K800i, ambas interpretaciones son posibles gracias a su cámara de 3'2 Megapixeles y las funciones propias de los teléfonos móviles de Sony-Ericsson, sin renunciar a su estupenda estética. Ya está más cerca el «móvil perfecto»...

AUDIO ELEVADO AL CUBO

UNIMADE I-CUBE

CON UN CENTÍMETRO DE LADO, ESTE CUBO PARECE MÁGICO. INTEGRA 512 MB DE MEMORIA PARA CANCIONES Y GRABACIONES DE VOZ, ASÍ COMO RADIO FM Y UNA PANTALLA OLED QUE LITERALMENTE BRILLA CON LUZ PROPIA. DE PEQUEÑO QUE ES, LA MAYOR PRECAUCIÓN SERÁ LA DE NO PERDERLO. LA MEJOR OPCIÓN SERÁ NO QUITÁRSELO DE ENCIMA SALVO PARA DORMIR O ENSEÑÁRSELO A LOS COLEGAS.



CASI COMO UN ESPÍA

CÁMARA SONY DCR-PC53E

PARECE CASI UN MILAGRO, PERO ESTA CÁMARA DV PUEDE LLEVARSE COLGADA DEL CUELLO SIN QUE SU FUNCIONALIDAD AVANZADA PARA GRABAR VÍDEO DIGITAL PESE SOBRE NUESTRAS CERVICALES. SIEMPRE A MANO PARA GRABAR LOS MOMENTOS MÁS SOLEMNES, DIVERTIDOS O INCLUSO ABURRIDOS, QUE CON UN POCO DE RETOQUE PUEDEN DAR MUCHO JUEGO EN REUNIONES DE AMIGOS. UNA CÁMARA DV CON TODO LO QUE SE PUEDE DESEAR, INCLUYENDO UN TAMAÑO MANEJABLE Y UNA GRAN LIGEREZA (MENOS DE 300 GRAMOS). LO ÚNICO GRANDE ES LA PANTALLA, DE 3 PULGADAS.





NUNCA MÁS TE PERDERÁS

HP IPAQ HX2490G

LOS DISPOSITIVOS PDA NO SIEMPRE SON TAN PRÁCTICOS COMO PODRÍA PARECER EN UN PRINCIPIO, PERO SI SE ENCUENTRA REALMENTE SU UTILIDAD, SERÁ DIFÍCIL SEPARARSE DE ELLOS. POR EJEMPLO, PARA LAS VACACIONES SON LA HERRAMIENTA ESENCIAL. CON SÓLO CARGAR LOS MAPAS DE LAS CIUDADES QUE SE VAYAN A VISITAR, SERÁ POSIBLE REALIZAR UNA PLANIFICACIÓN MINUCIOSA DE LAS JORNADAS TURÍSTICAS, ASÍ COMO HACER ANOTACIONES «IN SITU» SOBRE CUALQUIER DETALLE O INCIDENCIA. ESTE MODELO DE HP, OFRECE LO NECESARIO PARA LLEVAR TODA LA INFORMACIÓN COLGADA A TI...

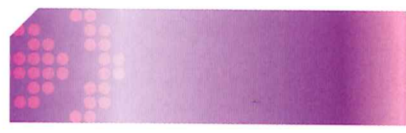


EL MEJOR HEREDERO DEL WALKMAN

SONY NETWORK WALKMAN NW-E407

UN REPRODUCTOR DE AUDIO DIGITAL CON UNA AUTONOMÍA DE MÁS DE 30 HORAS, 1 GB DE CAPACIDAD Y UN DISEÑO QUE BIEN PODRÍA RIVALIZAR CON EL DEL IPOD. SE TRATA DE UNA CUESTIÓN DE GUSTOS, PERO LO CIERTO ES QUE FUNCIONALMENTE Y EN LO QUE A CALIDAD DE AUDIO SE REFIERE, ESTE HEREDERO DEL WALKMAN PUEDE COLGAR DE TU CUELLO CON TODOS LOS HONORES.







MOTOR: **1.995 CC (4 CILINDROS)**
POTENCIA: **150 CV/6.200 RPM**
ACELERACIÓN 0-100 KM/H: **8,2 S**
VELOCIDAD MÁXIMA: **220 KM/H**
PESO: **1.295 KG**
CONSUMO URBANO/EXTRAURBANO/MEDIO (L/100 KM): **10,8 / 5,6 / 7,5**
DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (MILÍMETROS): **4.091 / 1.781 / 1.299**
MALETERO: **240 L**
DEPÓSITO: **55 L**
PRECIO GAMA: DESDE **34.300 €** HASTA **67.200 €**
P.V.P. VERSIÓN PROBADA: 34.300 €
WWW.BMW.ES



BMW Z4 2.0i

IMAGEN DEPORTIVA, BASTIDOR BURGUÉS Y CONSUMOS DE DIÉSEL



TEXTO Y FOTOS
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

Al igual que hizo con el extinto **Z3**, **BMW** ofrece a aquellos «bemeuvistas» más enamorados de la estética de la casa bávara que de sus prestaciones, una versión «básica» de su *roadster* más emblemático.

DEPORTIVO SÓLO POR FUERA

Aunque los 150 caballos parecen suficientes como para permitir una conducción deportiva, con el **Z4 2.0i** me ha pasado lo mismo que con el **120i**: me da la sensación de que bajo el pedal no tengo ese potencial. Quizá la linealidad en la respuesta, sin altibajos y sin ningún tipo de «tirón», quizá la lentitud en subir de vueltas, quizá el tarado de la amortiguación... El caso es que no trasmite mucho poder la mecánica, y aunque la relación peso/potencia es bastante favorable, muchas veces se echa en falta un *plus* más de empuje. Es un coche ágil, sin duda, pero dedicarle el calificativo de deportivo me parece demasiado pretencioso. ¿Posiblemente sea ese el objetivo de **BMW** y no nos hemos dado cuenta? Aunque muchos demandamos en un vehículo de esta estética un comportamiento radical, nada más enlazar un par de curvas rápidas este **Z4** te avisa que ése no es su hábitat. Su bastidor balancea y enseguida te invita a levantar el pie del acelerador. Es un deportivo por fuera, pero por dentro está pensado más para disfrutar del paisaje, para mirar y dejarse ver, para pasear con tranquilidad, sin que por ello se prescinda de la agilidad necesaria para cualquier coche. Es, en definitiva, un coche más «de paseo», pero por poco menos de 2.000 Euros más ya puedes acceder al **Z4 2.5i** (el antiguo **2.2i**) que suma 27 caballos y ofrece un bastidor bastante más propio de un deportivo.





INTERIOR > El diseño interior es muy envolvente. No estaría de más algún hueco para colocar bebidas o pequeños objetos.

INTERIOR, ACABADOS Y CONSUMO

El interior del **Z4** sigue las tendencias de los últimos años, es decir, elegancia, funcionalidad y acabados perfectos. Eso sí, los plásticos empleados no dan la misma sensación de calidad que los de hace unos años (quizá sea sólo eso, una sensación...). Es muy acogedor desde que te sientas y tiene «aquello» inexplicable que sólo los coches de cierto *glamour* y empaque son capaces de transmitir. Mención aparte merece el consumo (el real, no el de la ficha técnica), absolutamente asombroso para un coche de 150 cv. ¡Gastó medio litro menos de media que el **León TDi** de 140 cv en el mismo recorrido!

EN CRUCEROS DE 120-140 KM/H APENAS SUPERA LOS 7 LITROS

ES EL COCHE IDEAL PARA...

... los enamorados de la línea del **Z4** que no reclaman sensaciones de auténtico deportivo. Y si se precisa ese aporte extra de vigor, sólo hay que poner encima de la mesa 2.000 Euros más. Vale la pena ponerlos...



PARAVIENTOS > Aunque no lo parezca, disminuye y mucho las turbulencias interiores.





ACABADOS > La elegancia preside todos y cada uno de los detalles del Z4. La calidad está y la percibe el conductor por doquier.







DISEÑO 8.5	MOTOR/PRESTACIONES 7.0	ACABADO 9.0	CONSUMO 9.5	CALIDAD/PRECIO 8.0	GLOBAL

+ LO MEJOR EL CONSUMO ES RIDÍCULO PARA UN «DEPORTIVO» DE 150 CV.

− LO PEOR NI MOTOR NI BASTIDOR PERMITEN UNA CONDUCCIÓN DIVERTIDA.

GLOBAL 8.4

DESPEDIDA & CIERRE

LOS MESES PASAN, Y NUESTRAS PERIPECIAS CONTINÚAN. Y NO SÓLO EN LA REDACCIÓN, SINO EN FIESTAS REPARTIDAS POR TODO EL IMPERIO. EN UNA DE ELLAS HIZO SU PUESTA DE LARGO JOHN TONES, NUESTRO FLAMANTE FICHAJE. UN MUCHACHO CON FUTURO Y UN 46 DE PIE. ¡Y ES QUE SE LO RIFAN, OIGA!

Ir a una fiesta sin gafas es arriesgado. Que se lo digan a John Tones, que se ligó y se llevó a casa este maniquí de la fiesta de Getting Up.

The Elf «Nudillos de cemento» se perfuma con Axe Suado antes de salir de fiesta. Se ligó a John Tones.

Más que Pereza, esta foto da tristeza. Nótese la cara de felicidad del tío de la izquierda ante el contacto con Anna, y la cara de celos del otro. Se desquitó ligándose a John Tones.

Después de la tarta de Atari llegaron los gusanitos de THQ... Supernena y Nemesis compitieron por ver quién se metía más en la boca. El posterior lavado de estómago les unió aún más, hasta que apareció en escena John Tones.

Ante el exceso de trabajo en este cierre, nos vimos obligados a desenterrar a nuestro antiguo director de arte: Jul-Ahn-Drón. Al salir el sol regresó a su tumba, acompañado de John «Varón Duende» Tones.

RESULTADOS DE CONCURSOS



CONCURSO SSX ON TOUR

GANADORA DE 1 CHAQUETA MP3 O'NEILL + 1 JUEGO:

Mª JESÚS VAQUERO SANZ (SEGOVIA)

GANADORES DE 1 JUEGO:

SANTIAGO JIMÉNEZ DE LA FALLA (SEGOVIA)
LORENZO MANZANO NEIRA (BARCELONA)
ADOLFO BUENO SERRANO (BARCELONA)
Mª DOLORES GONZÁLEZ RUIZ (BARCELONA)
Mª CARMEN JIMÉNEZ MARTÍN (BARCELONA)
DANIEL CASTAÑER FERRUZ (BARCELONA)
OSCAR EDUARDO OSPINA (BARCELONA)
JOSÉ M. RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ (MÁLAGA)
JULIÁN RODRÍGUEZ MOYA (MADRID)
ADRIÁN GÓMEZ OVIEDO (SEVILLA)
CRISTIAN GARCÍA IGLESIAS (BARCELONA)
LUIS FCO. ARBOLI BALBONTÍN (CÁDIZ)
IÑIGO URZAINKUI LÓPEZ (GUIPÚCOA)
MOISÉS MOLERO MARTÍNEZ (LLEIDA)
JOAN ANTONI MORENO RIU (BARCELONA)
JESÚS APARICIO CERVANTES (MADRID)
ABEL BOTELLA CID (GERONA)
SUSI TERÁN VILLEGAS (CANTABRIA)
AARÓN FERNÁNDEZ PASCUAL (MADRID)
RAFAEL GARNICA DOMENE (BARCELONA)
PEPE MOIX COLELL (BARCELONA)
RUBÈN CUMPLIDO MALDONADO (BARCELONA)
FELIPE JOAQUÍN LÓPEZ GIRAL (HUESCA)
OSCAR CABRERA QUINTANA (MÁLAGA)
FCO. MARTÍNEZ BASAURI (CASTELLÓN)
CARLOS GUZMÁN ROSADO (BARCELONA)
ANA CHICHES HORTELANO (LEÓN)
JORGE CAPITÁN LÓPEZ(BARCELONA)
JOSÉ LUIS JIMÉNEZ PÉREZ (GRANADA)
JUAN MIGUEL EXPOSITO SÁNCHEZ (BARCELONA)
ADRIÁN DE OLIVERA TORRES (MADRID)
ALBERT GONZÁLEZ MONTERO (GERONA)
MANUEL J. GALLEGO VALIENTE (SALAMANCA)
ANTONIO BILLAR PRETO (VALENCIA)



THE WARRIORS

JORGE TEJEDA VILA (BARCELONA)
MANUEL BARONI JURADO (CADIZ)
JAVIER VILLARÓN GONZÁLEZ (GUIPÚZCOA)
ANTONIO MURILLO GUAYARTE (BARCELONA)
PABLO IBÁÑEZ VILLEGAS (CÓRDOBA)
LUZ GHEORGHE (VIZCAYA)
PILAR SÁNCHEZ MESEGUER (ALICANTE)
DANIEL GUTIERREZ CRESPO (MADRID)
JON BERASARTE LECUONA (GUIPÚCOA)
ALICIA LÓPEZ MARTÍN (BARCELONA)
ESTER CALERO LÓPEZ (BARCELONA)
AITOR ZABALZA VELASCO (GUIPÚCOA)
JOSÉ LUIS GONZÁLEZ JIMÉNEZ (MADRID)
JAVIER VILLAVERDE MARTÍNEZ (LEÓN)
MANUEL A. EGEA MURGA (BARCELONA)
Mª EUGENIA GÓMEZ RIESTRA (ASTURIAS)
ALICIA LÓPEZ CEBALLOS (BARCELONA)
IGNACIO DÍAZ MENÉNDEZ (MADRID)
MARÍA LEBED (CIUDAD REAL)
RAQUEL SÁNCHEZ RAMÍREZ (MADRID)
DANIEL DEL CARMEN VILLAVIEJA (BARCELONA)
ADRIÁ VALLS JIMÉNEZ(BARCELONA)
CONCEPCIÓN MEIJIDE MARTÍNEZ (LA CORUÑA)
OSCAR CASTILLÓN MUÑOZ (HUESCA)
LÁZARO GONZÁLEZ HERRERA (SEVILLA)
CONCEPCIÓN DOMINGO TREVIÑO (BARCELONA)
FRANCISCO RIVERA MORENO (SEVILLA)
ANDRÉS DE LA GALA IGLESIAS (CANTABRIA
JUAN MANUEL LARA SEGURA (BARCELONA)
JOSÉ LUIS ZAPATA GARCÍA (ALMERÍA)